平成8年3月30日発行(毎月2回15日、30日発行)
第11巻7号通巻166号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

March 30. 1996 No.166

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

10周年だよー!

1996 3.30
毎月15日・30日発売/特別定価
530yen



リアルバウト餓狼伝説
ファイティングバイパーズ
マーヴル・スーパーヒーローズ
沙羅曼蛇2/サンドアール
究極タイガーII/鉄拳2
バーチャファイター2.1
19XX/ゲーム天国
ファンキーヘッドボクサーズ
スカルファング
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

ニューゲームジャングル
サイキックフォース
ガンブレードニューヨーク
DEAD OR ALIVE
だい好キッス

開発トップ対談
岡本吉起(カプコン)VS鈴木裕(セガ)

超スクープ!
バーチャファイター3
全18キャラの熱いバトル再び!
ストリートファイターZERO2
超デカくて超リアルに動く!
アート オブ ファイティング龍虎の拳外伝
ダンジョンズ&ドラゴンズ®
シャドー オーバー ミスタラ
ソウルエッジ ラストブロンクス
戦国ブレード/バーチャロン
セクシーパロディウス
バトルガレッガ

STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆! コミック第13回


TAITO FX-1
世界の
サッカー地図を
塗り替えろ!
SUPER FOOTBALL CHAMP
TAITO CG FOOTBALL GAME
スーパーフットボールチャンプ
"サッカーの面白さは、コンビネーションプレイにある。"
そんなディープなファンにお応えするのが、
新コンセプトCGサッカーゲーム
「SUPER FOOTBALL CHAMP」。
プレイヤー同士が互いに意志を伝え合い、
華麗かつ高度な連係プレイで勝利をゲット。
これで君はますますサッカーが好きになる。


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
TEAM SELECT
JAPAN
GERMANY
ACE SELECT
K.MIMURA
●世界30ケ国の代表チームから自チーム、能力の異なる8人のストライカーからエースプレイヤーを選べます。
●従来のサッカーゲームでは不可能だった、複数の選手間で行うコンビネーションプレイを実現。●体型や髪形、肌の色、顔立ち、背景(ゲーム中)も数種類のバリエーションを用意。●ダイレクトパスやチップキックなど、より本物のゲームに近い頭脳的なプレイが可能。
●走り方やフェイントなどにも変化をつけたほか、「バックチャージ」に対しては反則をとるなどリアルさを追求。
株式会社タイトー
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP. 1996 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

スクープ

時代寵児、三度目の降臨

バーチャファイター3

©SEGA

担当：FRS-N.O

使用ボードはかねてからウワサの「モデル3」!!

前号で、ついに秘密のベールを脱いだ話題作、「バーチャファイター3」。今回はいよいよ画面写真と新キャラの1人「梅小路葵」（うめのこうじあおい）のCGを紹介できることになった。

まずは画面のほうを見ていただこう。VF2の初登場時の衝撃も大きかったが、さらにそれを上回るほどのグラフィックに驚きは隠せない、というのが正直な感想だ。

この高品位CG映像がリアルタイムに生成されて、プレイヤーの入力にインタラクティブに反応して動くのである。ここまでのCG動画を可能としたのは、セガとロッキードマーチン社の共同開発によって生まれたニューボード「モデル3」を採用したからだ。

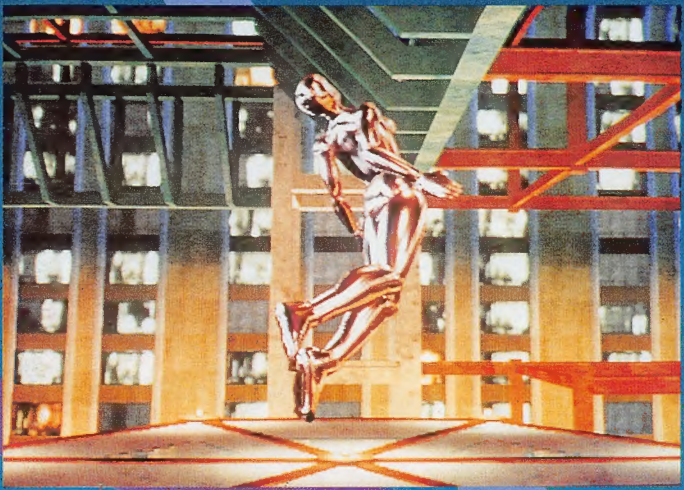
この新開発基板「モデル3」は、秒間100万ポリゴンの描画能力を誇る。これはVF2の実に3倍以上、という数値。メインCPUにはモトローラ社のパワーPCを使用し、超高性能の各種演算を可能とした。

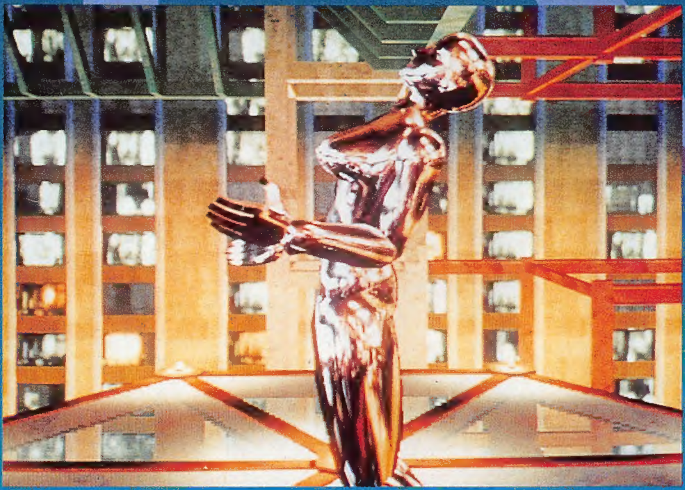
また、この「モデル3」には、光源制御機能、シェーディング機能、1600万色フルカラーテクスチャーマッピング機能なども搭載。さらに面白いところでは、32段階の半透明機能というものがある。新キャラの梅小路葵の服装からみて、どこがどうの機能で表現されているのか考えてみるのも一興かも。

また、グラフィックを担当する部分とCPUを演算する部分とは機能的に独立しており、グラフィックとCPUがお互いに負荷とならず両者と



サターン用のCGポートレート以上に迫力ある「VF3」のデュラル！





これはステージの一部なのか？建築中のビルのようだが…？







新生ラウ三景。髪の生え際まで表現されている。なんか、目まで今にも動き出しそう。

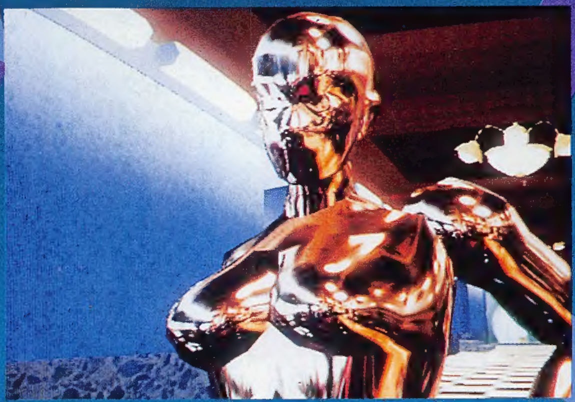
も100%の性能を発揮することができる。

これらの機能は、新キャラだけに使われるわけではない。見慣れ&使い慣れているアキラ、ジャッキー、サラ、ラウ、パイ、ウルフ、ジェフリー、カゲ、シュン、リオン…。彼らがまったく新しく生まれ変わって帰ってくるのだ。

あのVFからVF2へと進化したときの驚き、喜び…。あのときの感動に再び出会える。今年はVF史上もっとも熱い夏となるだろう。



背景はラウステージ!?だとすると、ラウの修行の地、だろうか？



デュラルのアップ。向かう側の通路がデュラルのボディに写り込んでいる!!



彼女が新キャラの梅小路葵。あおい、という名前はかなり前から決まっていたらしい。マンガで、アキラの妹に「結城あおい」というキャラがいるが…。

新キャラ
梅小路葵（うめのこうじ あおい）



世のプレイヤー達をドン底に陥れた斜上掌。VF3でも猛威をふるうか!?

新たに3人の新キャラが明らかに…



ストリートファイターゼロ2

©CAPCOM

引き続き、SFZ2の続報をお届けしよう。期待していい。この手応えは本物だ。ストゼロでカンを磨いておくのだ。

担当：C・LAN

※この記事は開発中のバージョンを基に書いています。

やはりいたーザンギエフとロレント以外の新キャラが…。さらに3人加わって、プレイヤーキャラは総勢18名。

オリジナルコンボが唸り、ゼロカウンターが炸裂する。発売迫るストリートファイターZERO2(SFZ2)。今回はさらに詳しくわかった新システム、新キャラを紹介しよう。

やはりOC（オリジナルコンボ）がストZERO2の鍵

SFZ2の最大のウリがオリジナルコンボシステムだ。前回はさわりしかお伝えできなかったが、その内容が徐々に明らかになってきた。

オリジナルコンボ（以下OC）はボタン3つを同時押しすることで発動するスーパーコンボだ。ボタンの組み合わせは自由だが、

①パンチ2つとキック1つ
②パンチ1つとキック2つ

のどちらかでなくてはならない。パンチ3つやキック3つだと、レベル3のスーパーコンボが使えなくなってしまうからね。なお、空中での入力も可能である。

OC発動後、コンボ入力待機モードになる。この間に画面上にタイムゲージが表示され、それがみるみる減っていく。この間に入力したとおりに技が出るという仕組みだ。レベルによってタイムの長さが異なり、レベル3ならば単純に3倍の長さになる。レベルの使い分けは基本的に不可。レベルが3ある状態でレベル1のOCを使うことはできない。

ただしゲージ減少中に再び3つボタンを押すことでキャンセルが可能だ。画面ストップ中にいきなり通常の戦闘に復帰することができる。その場合ゲージを無駄に消費してしまうことになるが、フェイント技として有効に使えそうだ。

OCの威力は、今のところ通常技のダメージがかなり低く設定されている。中パンチなどを連打すればそれだけで30ヒットぐらいするが、お手軽なぶん与えるダメージは非常に小さい。やはり必殺技を絡めていったほうが断然威力が高い。飛び道具や突進系の必殺技を連続入力するのがダメージ面では効率がいいようだ。ため技は、このときに限りためを無視できる。例えばソニックブームなら⬅➡＋Ⓟというコマンドで出すことができる。その他挑発を出すことも可能だ。春麗ならばOCに挑発を組み込んでみると面白いかも。

OCはスーパーコンボなので、使った瞬間は無敵になり、このとき相手が近くにいれば吸いよせてくれる。それに加え、OC自体前進しながら技を出すので、よほど遠い間合いでない限り、相手がガードさえしていなければ決めることができる。使ったあとでガードされるようならばボタン3つでキャンセルする、ということも慣れればできるかもしれない。

どうなるチェーンコンボ⁉ゼロファクターズ

前作から引き継がれたシステムにも変化はあるようだ。

ゼロカウンター

キャラごとにパンチとキックで2種類できた。パンチはリーチの長い上段技、キックは足払い技が多い。ベガのキックのように、相手の裏へ回るという特殊なゼロカウンターもある。

ダウン回避技

押すボタンによって差がついた。コマンドは前作どおり。内容は…、

〈弱パンチ＝その場〉
〈中パンチ＝少し前転〉
〈大パンチ＝大きく前転〉

というふうになっている。

ゼロコンボ

現在は前作と異なり、組み合わせが限定されている。最後に相手を転ばせる技にはつなげられないようになっていた。だが発売バージョンではどうなるかわからない。完全になくなるかもしれないし、何でもつながるようになるかもしれない。



小足払いが入った。大足払いが安定だが、



転ぶ技にはつなげられない。正拳はOK。



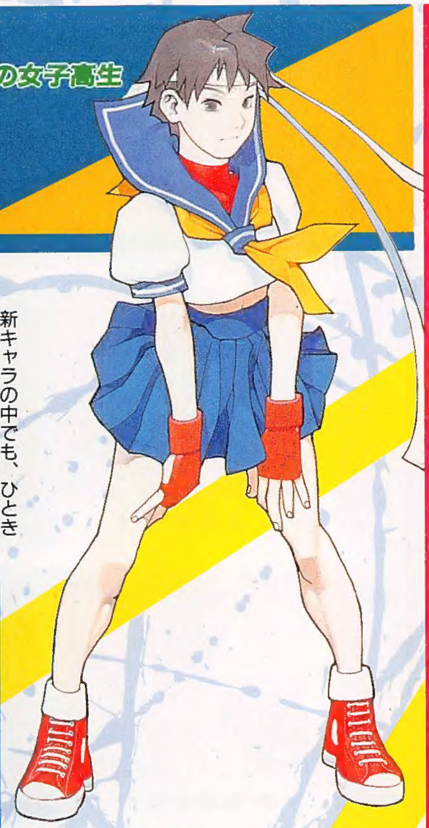


リュウのゼロカウンターはもうおなじみ。

今回はパンチとキックで2種類あるのだ。

いつか見た「あのひと」目指し街をゆく
ストリートファイトに魅せられた燃える瞳の女子高生

さくら



新キャラの中でも、ひときわ目を引くのが、このさくらだろう。なぜなら、彼女はセーラー服を着たまま闘ってしまうからだ！

しかし、この外見にだまされてはいけない。さくらの必殺技・通常技には、使いやすく強力なものがそろっている。必殺技は、リュウやケンのものと似ているのが気になるが、安定して使えるものがそろっている。

通常技には、対空あり中段攻撃ありと、こちらもいい感じだ。

いろいろと謎の多いさくらだが、なかなか使いがいのあるキャラクターだぞ！

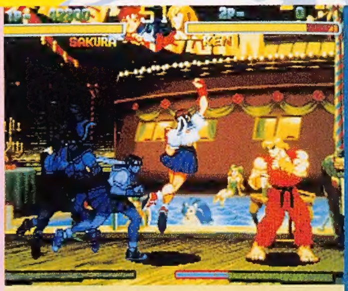
スーパーコンボ 真空波動拳



⬇⬊➡⬇⬊➡+P×1〜3

リュウの使うものと同じで、波動拳をまとめて撃ちだす。レベルにより威力、HIT数ともに上昇する。

スーパーコンボ 乱れ桜



⬇⬊➡⬇⬊➡+K×1〜3

前に移動しつつ、咲桜拳を連続してだす技。ちなみに、「いくわよ！」と言うかは、現在、未確認だ。

スーパーコンボ 春一番



⬇⬋⬅⬇⬋⬅+K×1〜3

一応、足もとを攻撃しているのだが、立ちガードできる。しかし、スキが少ないので、けっこう使えるぞ！

波動拳



⬇⬊➡+P

なぜさくらがこの技を使えるのだろうか？気になる…。

咲桜拳



➡⬇⬊+P

体当たりをしながらアッパーをくりだす。ちなみに無敵ではない。

春風脚



⬇⬋⬅+K

回転蹴り系の技。ボタンによって軌道が変わる。

より詳しいオリジナルコンボシステム

①まずゲージをためる



まずはゲージをためよう。まあその要領は前作どおりなので問題ナッシングだよね。

②ボタンを３つ押して光れ！



パンチ×2＋キック、あるいはパンチ＋キック×2で発動。無敵時間もあり相手を吸い寄せる。

③入力開始!!



一度暗転し、明転する。明るくなったら急いで出したい技を入力しよう。

④完成!!あとは見るだけ



あとはじっくり自分の作ったオリジナルコンボを堪能しよう。挑発を混ぜることもできるぞ。

途中でキャンセル可能



タイムゲージがなくなる前に３つボタンを押せばキャンセルだ。ガードされそうなら使え。

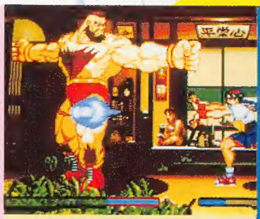


スーパーストⅡXから2年。全国のザンギマニアの皆様、大変お待たせしました。怪力巨漢豪快投げ技系キャラの元祖、ザンギエフの復活だ。

今回取材したバージョンでは、通常技にチラホラ変身があったものの、必殺技にはあまり変化がなく、いい意味で非常にザンギらしいザンギになっていた。ストⅡシリーズのザンギをやり込んでいた人なら違和感なく入って行けるだろう。

ダイヤグラムでは低い評価を受けながらも、エキスパートの手にかかると鬼神の強さ……を発揮するテクニカルキャラザンギエフ。こりゃもうやるしか！

ダブルラリアット



PPP（KKK）

スーパーストⅡの時とほとんど同じ。今までと同じ使い方でよさそうだ。

スーパーコンボ
エリアルロシアンスラム

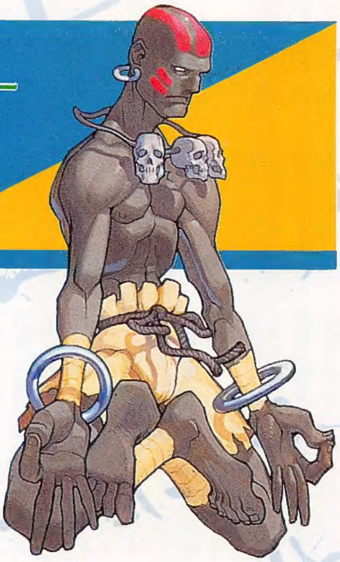


↓↘→↓↘+K×1～3

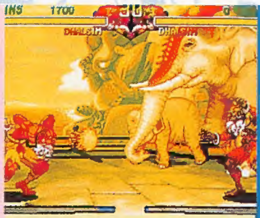
ZERO2からの新技。入力するとジャンプして空中の相手をつかみに行く。レベルにより投げ落し方が変わる。

泰然とただ運命に身を任す
病に苦しむ民のためあえて闘うヨガ・マスター

ダルシム



ヨガファイアー



↓↘→+P

小のファイアーでも転んでしまう。見た目に小さい。

ヨガフレイム



→↘↓↙←+P

チョット大きくなった印象を受けるが、まあ一緒だ。

ヨガテレポート



→↓↘（←↓↙）+PPP（KKK）

今回は、空中でもテレポートできるようになった。見た目一新。

みなさんおまちかね！あのヨガの伝道師ダルシムが、ストZEROの世界になぐり込み－！しかもザンギと1セットで登場したので、ザンギVSダルもできます。こりゃいいや。

基本的にはX仕様で、レバーを後ろに入れると短いパンチ&キックがでる。それにプラスして、今回チェーンコンボも覚えたし、ZEROカウンターもあるしで、攻めと守りの両方がパワーアップしているぞ。空中でレバー後ろで、短いジャンプ攻撃なんてのも出る。

ただ、通常技のカタチが結……構変わっているので（特に立ち小キックのロー）慣れるまで辛抱が必要かな。

ヨガブラスト



→↘↓↙←+K

専用のボイスが付いた。地上の相手には当たらない。対空。

スーパーコンボ
ヨガストライク



↓↘→↓↘+K×1～3

どっかの団体を意識したような名前の新スーパーコンボ。技の感じはローズのオーラソウルスルー（L1）と似てる。

スーパーコンボ
ヨガインフェルノ

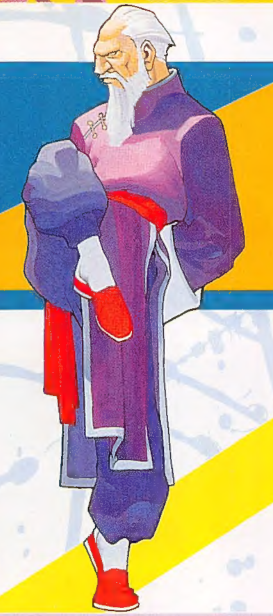


↓↘→↓↘→+P×1～3

炎のグラフィックが、上下に揺さぶるようなものになった。対空というよりは、連続技用といった印象。L3で13HIT。

生と死の刹那の刻に何を視る……
邪眼に炎たぎらせる冷徹無情の暗殺者

元(ゲン)



ストリートファイターⅠから見事な復活を遂げた「元」。暗殺拳を使う元は、2種類の流派を極めていた。その2つの流派とは、「喪流」、「忌流」と呼ばれ、流派によって使用する技という技がすべて違うのだ。

通常技から必殺技、しまいにはスーパーコンボまで違うこの2つの流派を使いこなすことは非常に難しそうであるが、それだけやりがいがありそうだ。

通常技の判定が強いので、使い方を覚えればかなり強いキャラになるだろう。

また、試合中にいつ流派を切り換えるのか、ということも考える必要がありそうだ。

百連勾(ヒャクレンコウ)



P連打

春麗が百裂キックならば、元は百連勾である。手を無数に出すこの技はケズリ専用か？

蛇穿(ジャセン)



←ため→+K

前転をしていった後に突きを出す技。少し遠目から使って手の先を当てるようにしよう。

逆瀧(ゲキロウ)



→↓↘+K

春麗の元キックとよばれるしゃがみ大キックのようなモーションで空中に蹴り上げる技。

徨牙(オウガ)



↓ため↑+K

一度壁にターンをして、その後レバーで好きな位置に蹴りに行く技。空中制御が超重要。

スーパーコンボ 惨影(ザンエイ)



↓↘→↓↘→+P×1~3

一瞬にして相手の横を駆け抜ける技。見た目が超かっこいいしダメージも高い。使える。

スーパーコンボ 蛇咬叭(ジャコウハ)



↓↘→↓↘+K×1~3

空中にいる相手を足でつかみひねりを加えて地面に叩きつける。起き上がり対空か？

スーパーコンボ 死点咒(シテンシュウ)



↓↙←↓↙←+P×1~3

相手にピヨリ宣告をする技。相手は一定時間内に元に攻撃をヒットさせないとピヨるのだ。

スーパーコンボ 狂牙(コウガ)



空中で↓↙←↓↙←+K×1~3

空中から蹴りで突っ込んでいく技である。かっこいいけどガードされやすいところが…。

暗殺拳 喪流



PPPorKKK同時押しで流派の切り換え



暗殺拳 忌流

大地割る鋼(はがね)の筋肉（にく）に敵はなし！
山河震わす破壊力、ロシアの赤いサイクロン

ザンギエフ

スクリューパイルドライバー



レバー1回転+P

元祖強力コマンド投げ。スクリューハメもバッチリ決まる。

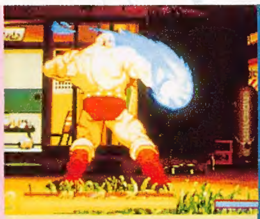
フライングパワーボム



レバー1回転+K

スーパーストⅡと比べると走りが遅くて使いにくい感じ。

バニシングフラット



→↓↘+P

スーパーストⅡXの時とほとんど同じ。昇龍拳コマンドへの変更はナイス。

スーパーコンボ ファイナルアトミックバスター



レバー2回転+P×1~3

レベル3で出すとスパⅡXの時よりスクリューが1回多い。減り方がハンパでは無い分、入力がムズいのは昔といっしょ。

旧キャラの具合 前作からの13人は今…

ベガ、ゴウキ、ダンを含めた前作13人だが、現在では大きく変わったというキャラは少ない。前作どおりの感覚でプレイできるという安心感はあるものの、1つでもいいからキャラごとに新技や新要素などがほしいところ。ぜいたくな悩み？

ただし今回取材させてもらったのはあくまで開発中バージョン。この原稿を書いている今現在では、発売までまだだいぶあるので、まだまだ変わる可能性はある。

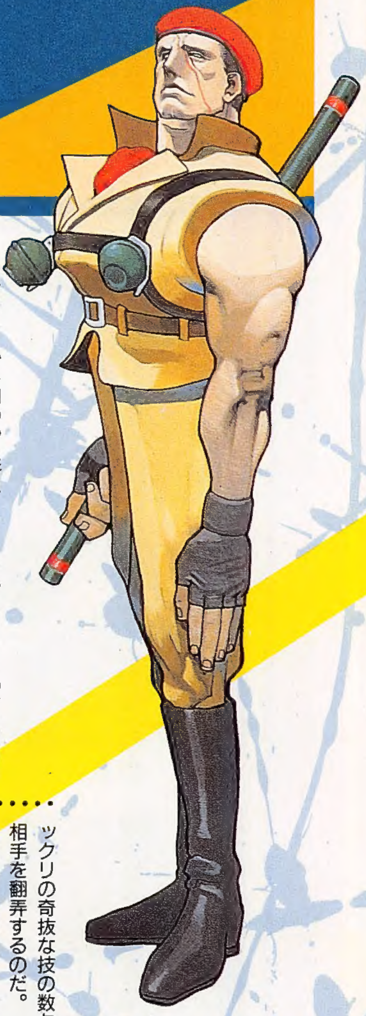
そんな中で、唯一グラフィック自体が新たに描き起こされたキャラがいる。それはダンだ。各通常技、立ちポーズが一新され、しゃがみ挑発までできた始末。この力の入れようは一体…？

ほかに、ガイ、ソドム、ローズ、バーディーに1つずつ新技が追加され、一部の技のコマンドがより出しやすく、あるいは別な技が暴発しにくいように変更されているぞ。さりげなくソドムの挑発に攻撃判定がついていたりもする。



ダンに大きな変化が…。断空脚を使ったお手軽連続技はもうできない？

軍人よ国家成すべく立ち上がれ！ 信念固く突き進む爆薬満載コマンドー ロレント



SFZ2から加わった新キャラの1人、ロレントは、かつて『ファイナルファイト』という同社の横スクロールアクションゲームで、ステージ4のボスをやっていた人だ。

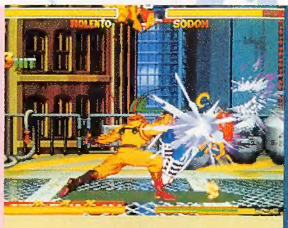
そのころから、「少し変わった人だなぁ」とは思っていたが、ここまでとは驚いた。

この人、ロレントをフツーの動きをする人だと思ってはいけない。ガイやアドンもビックリの奇抜な技の数々で、相手を翻弄するのだ。

飛んだり跳ねたり、行ったり来たり、跳んでったと思ったら転がってきたり。

直接攻撃力はあまり高くないが、ロレントの動き、見切る自信はあるのかな？

パトリオットサークル



↓↘→+P

連続入力で最高3回まで出せる接近戦専用技。烈火拳と似ている。

スティンガー



→↓↘+K+K

垂直に跳び上がったあと、斜め下へナイフを投げる。可変技。

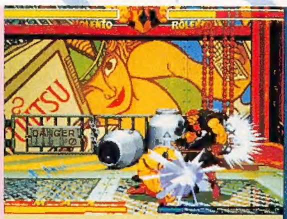
メコンデルアタック



PPP同時押しして、着地後P

バック転後、高速で地面を転がってくる突撃技。これも可変技だ。

メコンデルエアレイド



↓↙←+P+P

おもむろに後転する。もう1度ボタンを押すと小ジャンプ攻撃に。

メコンデルエスケイプ



↓↙←+K(+PorK)

高速で後ちの壁へ跳び、三角跳びして戻ってくる。空中制御可能。

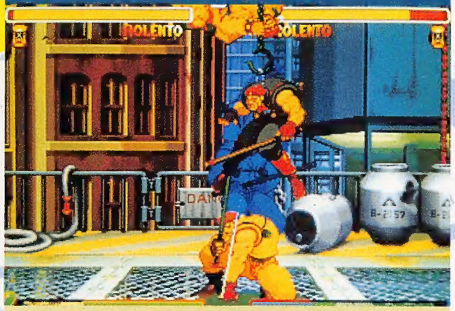
スーパーコンボ マインスイーパー



↓↙←↓↙←+P×1~3

後転しながら、自分の元いた場所へ無数の爆弾を投げつける。別に前方へ放るわけではないのだが、対空技としては役にたちそうだ。

スーパーコンボ テイクノプリズナー



↓↘→↓↘→+K×1~3

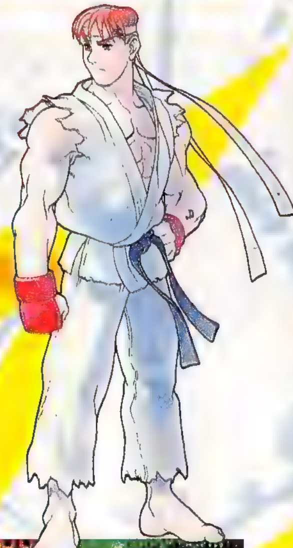
ピアノ線を相手の足元へ伸ばし、ヒットすると画面上部へ引っ掛けて宙吊りにする。その後効果音と共に相手は大ダメージ。仕○人…。



技	コマンド
波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚	↓↙←+K
真空波動拳	↓↘→↓↘→+P×1～3
真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←+K×1～3

本当の強さとは何か？
永遠のテーマに挑む挑戦者

リュウ





ライバルに後れを取るな！
気合高ぶる熱血ファイター

ケン

技	コマンド
百裂脚	K連打
天昇脚	↓タメ↑+K
気功拳	←↙↓↘→+P
旋円蹴	→↘↓↙←+K
千裂脚	←タメ→←→+K×1～3
覇山天昇脚	↙タメ↘↙↗+K×1～3
気功掌	↓↘→↓↘→+P×1～3



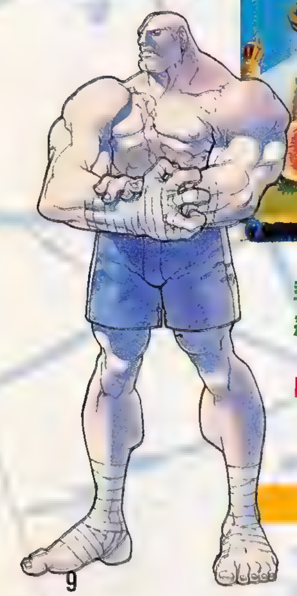
技	コマンド
波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚	↓↙←+K
昇龍烈破	↓↘→↓↘+P×1～3
神龍拳	↓↘→↓↘+K×1～3 (+ボタン連打)

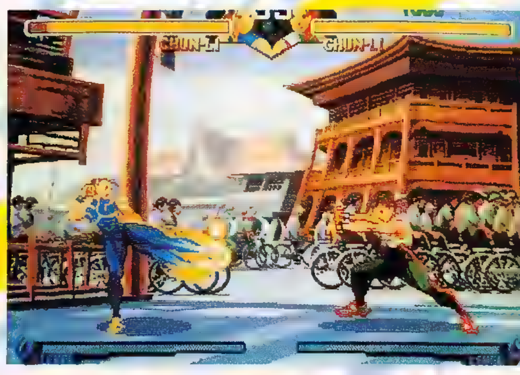


行方不明の父を捜し出せ！
謎の組織に迫る若き女刑事

春麗







技	コマンド
タイガーショット	↓↘→+3
タイガークラッシュ	→↓↘+K
タイガーブロウ	→↓↘+P
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→+P×1～3
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘+K×1～3
タイガーレイド	↓↙←↓↙←+K×1～3

奪われた称号を取り戻せ！
怒りの帝王・隻眼の猛虎

サガット



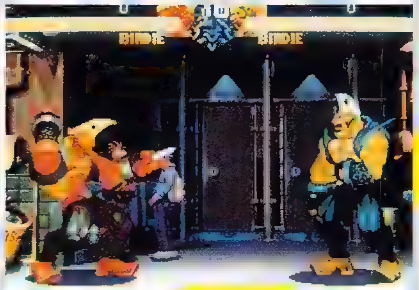


我こそムエタイの神髄!
裏切りの師を討つべく立つ荒獅子

アドン



ジャガーキック
↓↘→+K
ライジングジャガー
→↓↘+K
ジャガートゥース
→↘↓↙←+K
ジャガーリボルバー
↓↘→↓↘→+K×1～3
ジャガーバリードアサルト
↓↘→↓↘+P×1～3 (+PorK連打)



ジャマするヤツは容赦しねぇ!
極悪非道のバウンサー

バーディー

ブルヘッド
←タメ→+P
ブルホーン
PorK 2つ以上押して離す
マーダラーチェーン
レバー1回転+P
バンディットチェーン
レバー1回転+K
ザ・バーディー
←タメ→←→+P×1～3
ブルリベンジャー
↓↘→↓↘+PorK×1～3

さらなる武術の極みを得よ!
「武神流」正統継承者

ガイ





武神イズナ落とし
↓↘→+P+P
武神旋風脚
↓↙←+K
疾駆け
↓↘→+K+K
崩山斗
↓↙←+P
武神剛雷脚
↓↘→↓↘+K×1～3
武神八双拳
↓↘→↓↘+P×1～3+3



これぞまことのジャパニズム!
「マッドギア」再興を狙う傾き者

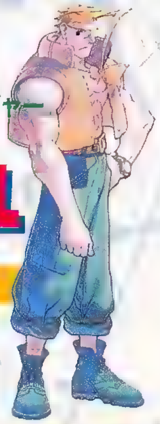
ソドム



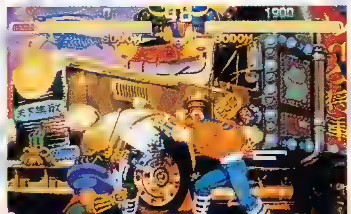
ソニックブーム
←タメ→+P
サマーソルトシェル
↓タメ↑+K
ソニックブレイク
←タメ→←→+P×1～3 (+P連打)
クロスファイアブリッツ
←タメ→←→+K×1～3
サマーソルトジャスティス
↙タメ↘↙↗+K×1～3

偽りの正義に鉄槌を下せ!
単身巨悪に挑むクール・ソルジャー

ナッシュ



ジゴクスクレイプ
↓↘→+P
ブツメツバスター
レバー1回転+P
ダイキョウバーニング
レバー1回転+K
シラハキャッチ
↓↙←+K
メイドノミヤゲ
↓↘→↓↘→+P×1～3
テンチュウサツ
レバー2回転+P×1～3







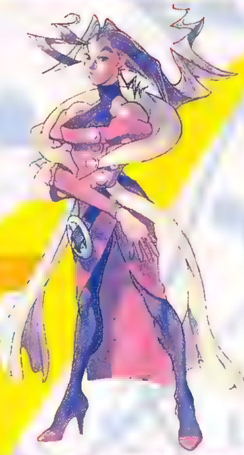
ベガ

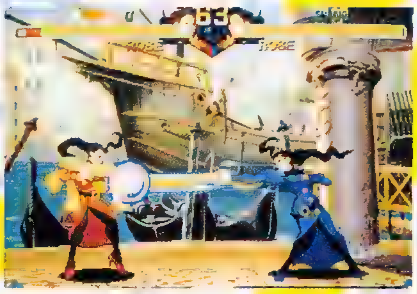
渦巻く世界征服の野望!
悪の力「サイコパワー」を操る魔人

サイコショット	←タメ→+P
ダブルニープレス	←タメ→+K
ヘッドプレス	↓タメ↑+K
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後Por↓タメ↑+P
サイコクラッシャー	←タメ→←→+P×1～3
ニープレスナイトメア	←タメ→←→+K×1～3

ローズ

使命に従い闇の力を封じよ!
謎多き「ソウルパワー」の使い手





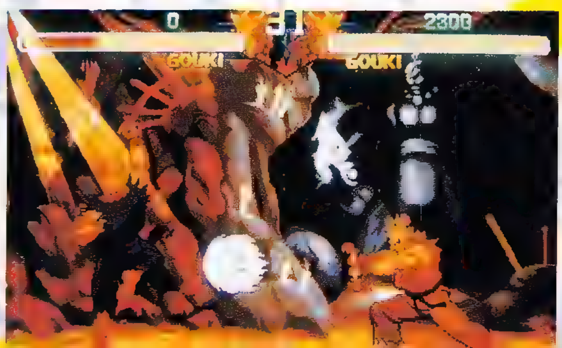
ソウルリフレクト	↓↙←+P
ソウルスパーク	←↙↓↘→+P
ソウルスルー	→↓↘+P
ソウルスパイラル	↓↘→+K
オーラソウルスパーク	↓↙←↓↙←+P×1～3
オーラソウルスルー	↓↘→↓↘+P×1～3
ソウルイリュージョン	↓↘→↓↘+K×1～3

豪鬼

我にかなう者はいずこに……!
ひとり修羅の道を征く漢(おとこ)



豪波動拳	↓↘→+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
竜巻斬空脚	↓↙←+K
百鬼襲	↓↘→↗+P (+空中でボタンどれか)
滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←+P×1～3
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘+P×1～3
天魔豪斬空	(空中で) ↓↘→↓↘→+P×1～3



ダン

オヤジのカタキをブチのめせ!
復讐に命を賭ける我流戦士

我道拳	↓↘→+P
晃龍拳	→↓↘+P
断空脚	↓↙←+K
震空我道拳	↓↘→↓↘→+P×1～3
晃龍烈火	↓↘→↓↘+K×1～3
必勝無頼拳	↓↙←↓↙←+K×1～3





リアルな動きに注目のシリーズ最新作！

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

©SNK 1996

待ちに待った「龍虎」の続編!! じっくり読んで発売にそなえろ！

担当：CHU


最強の虎。

92年「龍虎の拳」、94年「～2」ときたら、96年には「～3」だーと思っていたキミ、いいカンしてるぞー！

しかし、「3」ではなく「外伝」というタイトルになっている。今回の主人公はロバートのようだし、それでかな？

ま、それはともかくこの3作目の目玉は超リアルな動きにある。モーションキャプチャーなる技術を使い、実際の人間の動きに近いを再現しているのだ。AOUショーなどで見た人もいるかと思うけど、かなりスゴそうだ。動いているところを見せられないのがホントに残念！

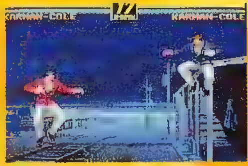

無敵の龍。

まずは基本から

基本的な操作方法は…。

●Aボタン……パンチ
●Bボタン……キック
●Cボタン……ハードブロウ（大攻撃）
●Dボタン……挑発

レバー上方向を軽く入力すると小ジャンプ、➡➡でフロントステップ、⬅⬅でバックステップ、➡+Cで投げ技（いずれもキャラが右向きのとき）、AからCのいずれかを長く押すorC+D同時押しで気力溜め、という操作。


右側が普通のジャンプで、左側が小ジャンプ。

中段攻撃

レバー↓+AorB（キャラが右向きのとき）で、しゃがみガードしている相手をつぶす、いわゆる中段攻撃を出すことができる。

「斬紅郎」のときの不意打ち攻撃のような感じだね。

追い打ち攻撃

相手を足払いなどでダウンさせた後に、追い打ち攻撃を入れられる。敵ダウン時にレバー↓+AorBでOK。倒れた相手には忘れずに入れたいところだね。


これがその追い打ち攻撃。

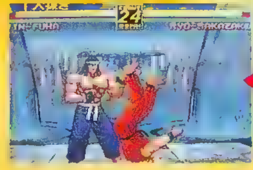
さばき動作

これも新しいシステムで、レバー後ろ+Cで「さばき動作」というものになる。

これは、いわゆる避け動作のようなものなのだが、今までのとちょっと違う。操作をしたほうが相手の攻撃を避けるだけでなく、相手がダウンしてしまうのだ。このとき、ダウン攻撃もできるぞ。


避け動作を行うと、


おっとっと！と前のめりになって、


転んでしまう。

ラッシュ攻撃

タイミングよくボタンを押すことで、ラッシュ攻撃になる。「リアルバウト餓狼伝説」でいうところのコンビネーションアタックのようなもんだ。

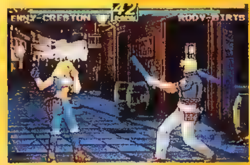
操作はレバー➡+AorBでスタートし、あとはいろんな組み合わせが可能になるとか。いろいろ探してみようーって感じかな。

気力ゲージ

「龍虎の拳」シリーズでおなじみの、この「気力」。必殺技を使うときに必要なゲージなのだ。

必殺技を使ったり相手に挑発されたりすると「気力ゲージ」は減り、気力溜め（前記どおりの操作）で回復させられる。

気力が少ないと必殺技の威力も減少するから注意しよう。


気力溜めを挑発で邪魔しろ！

超必殺技

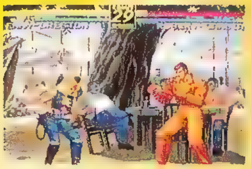
大量の気力と引き換えに出せるスゲー強力な必殺技、それが超必殺技だ。今までどおり、今回ももちろんある。

具体的な資料がないので、どういったものになるかはわからないが、またさぞかしハデな技になるんだろうなー。

ヒートモード

ちょっと気を抜いたスキに連続技をバシバシくらって体力がもうほとんどない…。「もうダメだ」なんてあきらめてはいけない。相手との体力差が大きければ「ヒートモード」に突入！

こうなるとキャラの色が変わり、パワーアップするのだ。


もう怒ったで！これからが本番や！

このモードを生かして一発逆転を狙おう！

アルティメットKO

基本的に2本先取したほうが勝ちとなるわけだが、最後の一撃によっては1本目で勝敗が決まってしまうことがある。それが**アルティメットKO**だ。

これの条件は、体力が少ない相手に超必殺技を与える、ということ。

極端な例で言えば、あと1ドットしかない相手に超必殺技で勝つと、それが1ラウンド目であっても勝敗は決まってしまうわけだ。

今回は得点ランキングではなくタイムランキングなので、スコアを狙うならコレかな？

と、まあそんなわけで、次ページからキャラクターを紹介していこう。リョウとロバート以外は全員新キャラ。果たして、どんな闘いが待ち受けているのだろうか…。



泣いても笑ってもこれで対戦は終了。



リョウとロバート以外はすべて新キャラだ。

リョウ・サカザキ



22歳／極限流空手

極限流空手の使い手でロバートの親友、そしてライバル。ロバートから急用でグラスヒル・バレーへ向かうと電話が入った。妹ユリとのデートをすっぽかすとは余程の事件なんだろうと思っていたところへ、玄関のチャイムが静かに鳴った…。



幻影脚は今回も健在だ。蹴って蹴って蹴りまくれ！

ロバート・ガルシア

22歳／極限流空手

イタリアの財閥ガルシア家の長男。そして極限流空手の使い手。財団の運営を任せたいという父親の願いを拒み続け、自由で奔放な生活を続ける。ある日、幼なじみのフレアと偶然再会し、彼女をグラスヒル・バレーに住むワイラーの元へ送るところから物語は始まる。



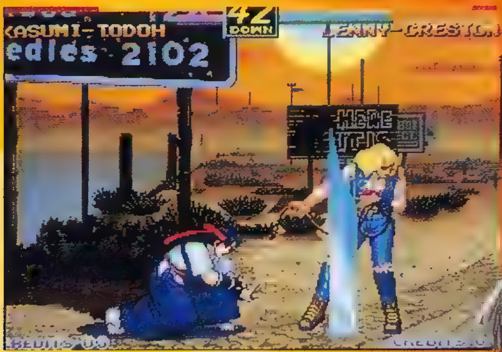
追い打ち攻撃「虎煌撃」だ。



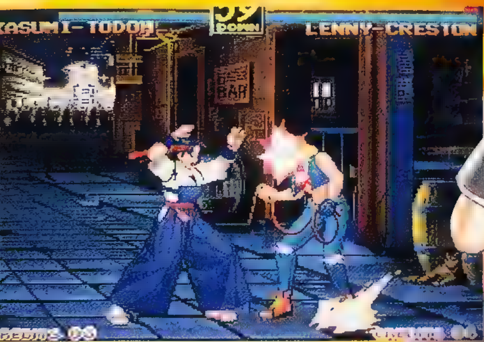
覇王翔吼拳！香澄ピンチ！



飛燕龍神脚。今回もお世話になりそう。



こ、この技は—!?父さんはうれしいぞ—っ!



藤堂流雷咆吼。どんな技かは写真から想像してね。



不破刃（フハジン）

28歳／忍術

如月影二と共に忍術の修行を行っていた男。総帥の高齢化に伴い、次期総帥の人選が行われたが、影二のみ候補に挙げられたことを不満にもち、山を下りる。その後、打倒影二のため世界中を回る。ある時、グラスヒル・バレーで夜な夜な行われる賭け試合の噂を聞き付け…。



なぜ上半身裸?なんだか足元がかわいい。

藤堂香澄

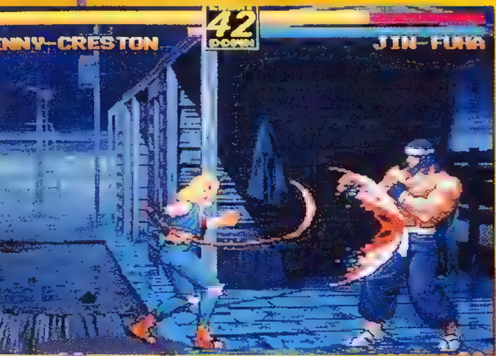
16歳／合気道＋古武術

古武術の達人藤堂竜白の愛娘。病弱な姉に代わり、幼ない頃から、父親に古武術の稽古をつけてもらっていた。

数年前、父親が藤堂流の名を広める為、渡来するが、リョウに敗れて以来行方不明となった。母親を説得していたのだがいつまでも許されないので香澄は秘かに家を出た…。



影二とは形が違う飛び道具はね返し技「流影陣」だ。



フリックショット。



フォースイッシュレイプ。顔はやめよーよ、顔は。痛そう！



ロディ・バーツ

23歳／トンファー使い

表向きはサウスタウンの私立探偵。しかし本業は犯罪者を追うバウンティーハンター。しかし、本業は鳴かず飛ばず程度でしかない。ある日友人のレニィから大きなヤマの仕事が舞い込んで来た。グラスヒル・バレーへフレアを探してくれと依頼が来る。「グラスヒル・バレー？あんな田舎町にかよ。勘弁してくれよ」



お～、モロにボディに入ってる。ロバート大丈夫？

レニィ・クレストン

23歳／ムチ使い

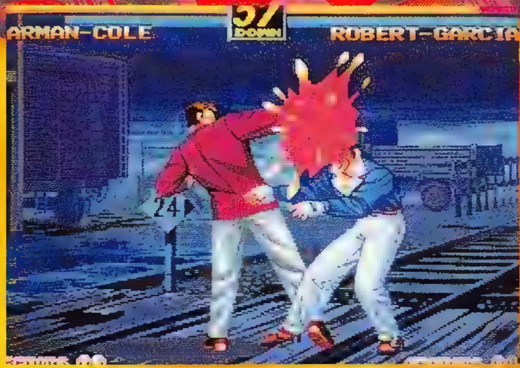
「ごちゃごちゃ言ってんじゃないわよ。私は先に現地にいってるからね、後で追っかけてくるのよ！」フリージャーナリストでありながら、古い友人のロディと２人で何度かうまい儲け話にありついていた彼女は、今回もワイラーと名乗る男からフレア捜索の依頼を受け、ロディに情報を流す。



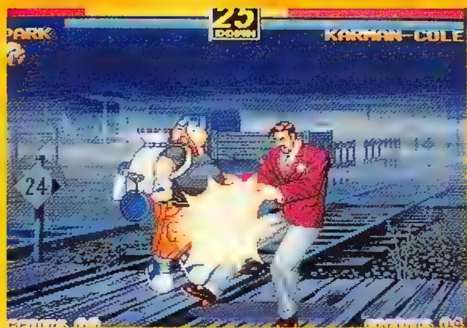
トンファーっていいよねえ。なんかかっこいいし（よね?-）。

カーマン・コール

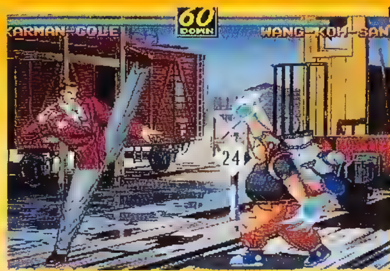
30歳／護身術
ガルシア家のスペシャルエージェント。ロバートの父の依頼でロバートを本国へ連れ戻すよう依頼を受ける。まず、最初に彼はリョウの家を訪ねたが、肝心のロバートはグラスヒル・バレーへ向かったということだ。カーマンはリョウを同行させ、グラスヒル・バレーへと向かった。



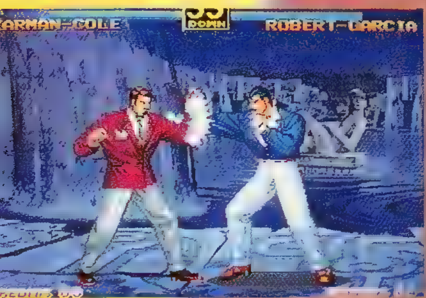
クイックバックナックル。早い裏拳ってわけだね。



飛翔石頭君。すばらしいネーミングだ。



無敵嵐武君。名前どおり無敵なのかな？



これも必殺技の1つ。受け流し？当て身？うむむ、何だろう？





王覚山（ワン コー サン）

24歳／心意六合拳
世界中の美しい景色をキャンバスに残すことを生きがいとする放浪の画家。しかし、一方で幻の拳、心意六合拳の使い手。彼は相棒のペリカン、ホエホエと共にグラスヒル・バレーにいたところ、少し目を離した隙に2人の男女にちょっかいを出されているではないか。「ホエホエさんいじめちゃだめなのね！」

ゲーメスト10周年特別企画
第1弾

ゲームメーカー開発者特別対談(後編)

岡本吉起(カプコン)VS鈴木裕(セガ)

カプコンとセガ 2つのテク


岡本吉起
株式会社カプコン
AM制作部部長


鈴木裕
株式会社セガ・
エンタープライゼス
アミューズメント研究開発[illegible]
兼第二AM研究開発部[illegible]

構成：石井ぜんじ
むねたつ

前号では2人のゲーム制作に対する姿勢、考え方などを中心にまとめたが、その後編となる今回は、「対談」として2人の言葉のキャッチボール的な部分を中心に構成してみた。2人の前号で紹介した部分とはまた違った面を感じてもらえるとうれしい。

ゲーメスト…人気シリーズの「ストII」「VF」の制作にそれぞれ携わっておられるわけですが、そういった部分、つまり「人気シリーズだ」というところでのプレッシャーみたいなものはありますか?

岡本…会社レベルという部分とは別にプレイヤーから感じますね。みんなスゴいこと言うんですよ。いわゆる「バランス」についてなんですけどね。

鈴木…ああ、対戦格闘における「キャラクターの強さのバランス」ですね(笑)。

岡本…そうそう。みーんな、自分が使っているキャラを「弱いから強くしてくれ」って言うんですよ(笑)。今度、ZERO2でザンギエフが出てくるんですけどね、コイツが近寄られるとイヤなタイプのキャラなんですが、空中ガードできるようになったんで今まで以上に近づきやすいんですよ。もう、どうしようもないぐらいに強くなっちゃうんですけど、それでも「強くしてくれ」と(笑)。バランス、誰がとるねん(笑)。

鈴木…ありますよ、そういうの。＊＊＊＊＊って人、いるじゃないですか(注：いわゆる「地名＋アダナ」の有名VFプレイヤー)。彼はですね、それで食っているんですよね。「2」になったとき、彼が泣きながら言うんです。「お願いだから、もっと自分のキャラを強くしてほしい。そうでないと、食っていけない」って。

一同…(爆笑)

鈴木…いや、でも彼からすれば、そりゃ深刻な問題なわけですよ。「うーん、そりゃ確かに2ではこのキャラ弱いけど、どうにかなるはずだよ」と答えたんですけどね。だから自分でも一生懸命そのキャラをプレイして、彼に教えました(笑)。

それにしても、みんな言いますよね、強くしろと(笑)。

岡本…言いますねえ(笑)。

鈴木…あのラウでさえ、「3では絶対に強くしてくれ」っていう人もいるし(笑)。

岡本…みんな、自分が使っているキャラを強くしてほしいんですよ。それだけ愛着があるっていうのは十分わかるんだけど、なかなか…。

ゲーメスト…人気シリーズの宿命ですかね(笑)。

岡本…そーですかねえ。

インカムとプレイ時間の複雑な関係

ゲーメスト…対戦格闘が最もインカムがいいジャンルと言われてますが、現在のプレイ時間とインカムの状況など、どう分析されますか?

岡本…「ストII」を作るときは、オペレーターもプレイヤーも、もちろんカプコン自身もみんなが十分満足いくモノを作りたかった。ただ、絶対的な問題として「インカ

あのゲームの思い出&ウラ話

対談中、いくつかのゲームに関する話題が出た。普段は聞くことができないユニークなものを中心にまとめてみた。

ヴァンパイアシリーズ by岡本

1作目はいろんな部分で納得いかないところがあってですね。例えば、ガードできないザリガニパンチがその代表例なんですけど。で、とにかく「新しいのを作らせてくれー」ってことで、「ハンター」を作ったんですよ。でも最初、会社側はイマイチ乗り気じゃなくて…。「前作の印象もあるから、ヴァンパイアって名前を使うこと自体がよくないのではないか?」なーんて意見も出てたぐらいで…。でも、みなさまの支持もあって、おかげさまで「ハンター」はヒットしましてね。そうなると事情が変わってきて、「ヴァンパイアハンター2は作らないのか?」って(笑)。そういわれると、なんか反抗したくなって、それは作らない(笑)。今度こそ「ストIII」を作ろうかな、と(笑)。

ストIIシリーズ by岡本

ホントはストIIのあとすぐストIIIを作りたかったんですよ。でも、あまりにもストIIがヒットしてしまったもんだから、カンタンにIIIを作れなくなった。そんなとき、ゲーメストさんから「四天王らをぜひ使えるようにしてほしい」とか、いろいろ細かい意見もあって、ちょこちょこっと調整した「ダッ

ム」というものがあって、インベーダーから10年以上経っても「100円」でしょ?これでは、オペレーターが儲けることができない。当時、セガさんは「1プレイ200円」とかやってましたけど、うちでは到底そんなゲームは作れませんでしたからねえ。だから、「1プレイ時間を短くする」「多人数でプレイさせる」という方法しかない、と。

今でも考えているんですけどね、1回のプレイ料金をアップさせたいなーって。そのかわり、プレイ時間を長くさせてあげるんです。今だと、1分とか1分半じゃないですか。

鈴木… そうですよねえ。アーケードやっている人はみんなそれを考えてるんですよ。だから、200円が定着すればいいんだけど…。

でも、それよりアメリカの25セントをなんとかしてほしいですよ(笑)。

岡本… あっちじゃあ、50セントでも金を入れませんからねえ。

鈴木…「アフターバーナー」で、初めて1ドルにしてくれましたよ。



©CAPCOM ©SEGA

あれは筐体がハデだったんで受け入れられましたけど。

ゲーメスト… でも、対戦格闘はほかのゲームよりも緊張感が高いわけで、みんなそれを求めていたからこそ、お金を入れてくれるわけですから。たとえ短時間であっても、そこには他のジャンルでは味わえない緊張感や興奮が対戦格闘にはありますよ。

岡本… ウーン、じつにいいことを言ってくださいますね(笑)。

鈴木… 密度を出しやすいですよね。ドライブゲームよりプレイ時間短くできるし。

岡本… レースゲームでも、1プレイで2分以上はありますからね。

鈴木… フライトシミュレーションだともっとキツい。本格的にドッグファイトをシミュレートしようとすると、後ろについて、逃げられて、後ろにつかれて、逃げて、また相手の後ろについて撃って…とかやっているうちに3分ですよ(笑)。ゲームにするなら、後ろにつくチャンスは3回ぐらいないとダメだから、そうするともっと時間がかかる。

もっとプレイ時間を短くしようとするなら、残されたジャンルはギャンブルですよね(笑)。

岡本… ボクねえ、おみくじゲームとか作ろうと思っているんですよお(笑)。

鈴木… あー、わかるー(笑)。ボク、この前、子供の七五三行ったんですよ。で、5000円、1万円、3万円とランクがあるんですよね。一番安いのはやっぱり頼みにくいじゃないですか(笑)。だから1万円にしたんですがね、順番待っていたら、子供を5人ぐらい並べてテープで音を流しながら「ムニャムニャムニャ〜」とパパッとやって終わり。ものの3分程度だったんで、「すげーインカムいいなあ」って(笑)。

一同… (大爆笑)

岡本… しかも、あーゆーのはたくさんお金を入れたほうが「よさそう」なのがポイント(笑)。

鈴木… そうー(笑)ゲームとおみくじでは勝負になりませんね。

テクノロジー(最先端技術)とテクニック(業師)

鈴木… 業務用は、常にテクノロジーの最先端の技術でゲームを作れるというのが大きい。これはコンシューマとは大きく違います。

常に技術は進歩していくし、処理速度が速いというだけで、ソフト的に可能性がドンドン広がっていきますしね。それによってゲームそのものが変わっていくのがアーケードの面白さですよね。

岡本… まさに、世界の最先端ですね、セガさんは(笑)。うちは、CPSⅡというシステム基板使っているんですけどね。これがイマドキなハードでしてね(笑)。

だからそういう部分では、まるで業務用の世界では太刀打ちできないんで、自分らはまた別の部分でがんばらせてもらってます。「業師」(テクニック)とでも言うんですかね。すごーい小さなことでアピールしていきたい、と。ソフト的な部分で今までのものより少しだけでも確実にいいものにしてい

シュ」を作ったら、これがまたすげーヒットしちゃって…。「スーパー」は対戦以外にトーナメントという部分で盛り上げたかったんですけど、どうもうまくいかなくて残念です。

バーチャファイターシリーズ by鈴木

タイプとしては、シミュレーションなんです。プロからみればレベルが低くても「あ、これは少しは勉強しているな」という程度にはしたいんです。だから、いろんな格闘技をそうとう勉強しましたし、やったりもしました。

実際に中国に行ったときは、骨にヒビが入るほど実戦しましたよ(笑)。向こうの少林寺拳法のすごいマスタークラスになると、ちゃんと寸止めしてくれるんですけど、そのちょいと下のクラスだと寸止めしきれない場合もあるんです。たとえ10パーセントでも力がちょっとでも入っていると、こっちは骨にヒビが入りますから。

とにかく返し技のことがいろいろと知りたくて、そのためには相手に返し技をしてもらわないとわからない。マスター同士のすごい試合だと、何がどうなっているのかまるでわからないんで、自分が実際に相手に技を仕掛けてみるしかないんです。

でもね、面白いのが、その少林寺拳法の学校に行ったとき何百人という生徒がいるわけですよ。で、向こうの人はまさかゲームのために体験入学してきたなんて、知る由もないじゃないですか。「日本から道場破りに来た!」と思っていたらしくて、ボクがやられるとスゴい歓声が起こったりして(笑)。

くつもりです。
鈴木…以前、カプコンさんの開発のほうにお邪魔させていただいたことがあってですね。そのとき、すごくビックリしたんですよ。とにかく、ソフトウェアが作りやすそうなんです。開発専用基板にいろんなスイッチとかあってそれを操作することでまたいろいろと調整できるとか…。「あんれまー」と思いましたね。これはすごーく作りやすいぞ！と。うちでも「なんとかそういうシステムにしてくれ！」と言っているんですが、未だにカプコンさんほどの環境じゃないと思いますよ。

岡本…そのへん、うちと違うところですよね。セガさんのボードって、すごーくハード寄りじゃないですか。根本的に作り方が違うっていうか…。

鈴木…うちもハード面では優れていると言われているかもしれませんが、大手のコンピュータ会社が参入してくるとどうかわからないです。でも、これからはゲームをちゃんと理解している人がハードウェアを設計していったほうが、圧倒的に作りやすくなりますよね。

岡本…こっちとしては、ハード的にそれができないとゲームとしてお話にならんということでも、ゲームをあんまり知らない人がハードを作ると、さも当たり前のように「あ、それはできませんよ」なーんて言ったりして（笑）。

鈴木…カプコンさんも別の種類の技術力を持っているところと提携してやっていけば、すごいことできるんじゃないですか?

岡本…うーん、すごいCG技術を持っているところとかと提携するのもいいのかもしれないんだけど、なかなかなくてねー。



鈴木…とーかなんとか言ってますけど、実はやってますよ（笑）。ストⅢとか（笑）。

岡本…いやー（笑）。開発で去年は一度も家に帰っていないヤツとかはいますけど（苦笑）。

彼らの苦労もあるんで（笑）、セガさんに追いつくとまではいかなくても、今年中に背中ぐらいは見ておきたいですね。

鈴木…あ、出るな出るな、何かが。やっぱり（笑）。

岡本…VF3はいつですか?（笑）。

ゲーメスト…と、盛り上がったところで、今年はゲーメスト10周年となるわけですが、これからの10年後はどうなると思いますか?

鈴木…うーん、どうでしょう。まったくわかりませんね（笑）。ブラウン管もなくなっていて、目の前にボワーッと立体映像が出るようなモノになっているかもしれないですし。

ゲーメスト…鈴木さん自身はどうされていると思いますか?

鈴木…自分はクリエイティブなことさえやっていられればいいんで、何か作っているでしょうね（笑）。

岡本…自分が思う10年後は、そうですね、セガさんがこうしたい！って方向に変わっていくんじゃないですかね。我々はそれに「ははーっ。わかりました。それに従います！」って感じ（笑）。

鈴木…今度、一緒に仕事したいですよ、カプコンさんと。

岡本…いやー、うれしいですよ、すごく。やりましょうよ。

鈴木…こう、アミューズメント業界そのものをもっと盛り上げるようなこととか…。

岡本…いいですねー。

（この後、ちょっとオフレコの話が続く。このときの話の内容は後日、明らかになると思う）。

●2人の性格

鈴木…ゲーム作りでもそうなんですけど、ボクは人のものと比較して物を作っていかないんですよ。幼稚園のころから、人は人、自分は自分、人とは比べないでくれと思ってましたから。今うちの娘が幼稚園なんですけど、聞くと同じことを言いますよ。DNAにそれは入っているんじゃないですか。

また、結果は出せればいいという考えです。運動会でテープを切れば1位なら、スタートする前にテープを切っていればいいんじゃないかというように。大学の試験でも、マジメに勉強するというより、教授の性格や出題傾向を探りましたね。

岡本…ボクは、すごく他人を気にしますね。他人に負けたくないという気持ちが強いです。だから、人の見ていないところで、一生懸命がんばりましたよ。それって、結構格好悪いですよね。だから、そういう点で言えば、鈴木さんとはタイプ的に随分違いますよ。

●キャラクター作り

岡本…そんなに手間かけなくても、3Dならすぐキャラクターできますよというんで、やらせてみたんですよ。春麗らしいものがすぐにできました。でも、それはもともと春麗というイメージがあって、それに似たものができただけですよね。キャラクター作りって、そんなに簡単にできるもんじゃないと思うんです。

本格攻略いよいよ開始!

Dungeons & Dragons®

SHADOW OVER MYSTARA™

ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ

基本システム 早く このゲームに 慣れよう!

D&D®シャドー オーバー ミスタラは、非常におもしろいゲームだが、初めに覚えなければいけないことがたくさんある。

まさに「第一の壁」となる基本操作系についての説明から、今回は入っていこう。

画面の見方

下の写真を見ながら読み進めてほしい。

D&D®のゲーム画面中で重要な部分についてだけ解説していこう。

鍵

何人でプレイしても、必ず画面の左上に表示される鍵所持数。これはパーティ全体の持ち物とされているので、誰が拾ってもここに表示・加算され、誰でも使用可能だ。詳細は後述ページで。

HP表示バー

キャラ名の下（といっても写真ではキャラ名がないが）に表示されている横に細長い緑色のバー。これがキャラの生命力を表すHPだ。常にここに注意しつつプレイしよう。HPが満タンなら、ストック可能な体力回復アイテム、キュワシリアスワンズリングを使わず持っておくとか、減ってきたら体力回復のポーションを拾うとか。

緑色の状態が体力のあるときで、ダメージを受けて減少すると赤くなっていく。

防具表示覧

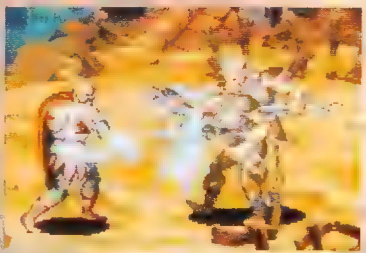
後述のアイテムページで解説。

通常攻撃→必殺技の連携を覚えよう!

短時間で上達するなら、まず連続技を覚えよう。

やり方は、アタックボタン連打で出る連続攻撃を、ダッシュ必殺技や対空必殺技でキャンセルして、対戦格闘ゲームのように連続技にするだけ。

キャンセルはいつでもでき


攻撃を当てたらコマンドを入力して…、


キャンセル必殺技。この後さらに拾い上げて連続技を入れる。



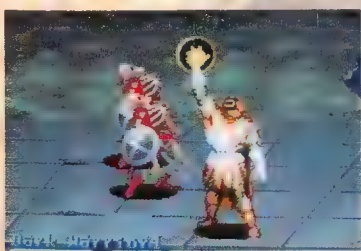
●特殊行動表

特殊行動	操作	ファイター	クレリック	エルフ	ドワーフ	マジックユーザー	シーフ
		剣攻撃 ※あらゆる武器を使いこなす	メイス攻撃 回復魔法 攻撃補助魔法 ※刃物系武器は持てない	剣攻撃 攻撃魔法	斧攻撃	攻撃魔法 一撃必殺攻撃 （毒針）	剣攻撃
ダッシュ	同方向レバー2回入れる	○	○	○	○	○	○
バックステップ	ジャンプボタンを素早く2回押す	○	○	○	○	○	○
スライディング	⇩⇘⇨＋ジャンプボタン	○	○	○	○	○	○
しゃがむ	レバー下＋ジャンプボタン	○	○	○	○	○	○
立つ	しゃがみ状態からジャンプボタン	○	○	○	○	○	○
強攻撃	レバー前と同時にアタックボタン	○	○	○	○	○	○
敵巻き込み攻撃	（攻撃中に）アタックボタンを長く押す	○ 押し出しキック	○ 押し出しキック	○ サマーソルト	○ ヘッドバット	○ 体当たり	○ ローリングソバット
倒れている敵への追い打ち攻撃	倒れている敵の奥に回り込んでアタックボタン	○	○	○	○	○	○
特に重要なもの							
ダッシュ必殺技	⇩⇘⇨＋アタックボタン	○	○	○	○ 多段当たり		○ 2段当たり
対空必殺技	⇩⇧＋アタックボタン	○ 連続入力可	○	○ 4段当たり	○ 4段当たり		○
盾防御	アタックボタンを押しっぱなしでレバーを後ろに入れる	○	○	○	○		
カウンターアタック	防御後、すぐにレバーを前に入れる	○ 対空必殺技	○ 対空必殺技	○ 対空必殺技	○ 対空必殺技		
宝箱を持ち上げる	宝箱の奥に立ってアタックボタン	○	○	○	○		
宝箱を開ける	宝箱の手前に立ってアタックボタン	○	○	○	○	○	○
宝箱を壊す	攻撃する（鉄の箱は壊れない）	○	○	○	○	○	○
そのほかの特徴		二刀流が可能（ショートソード）。両手持ち武器装備可能（ツーハンデッドソード、バトルアックス）。	クレリックの最強武器、モーニングスターで、鉄矢飛ばし回転アタックが可能（クレリックのみ）。	ノーマル矢きが無限撃ち。ジャンプ弓矢撃ち可能。連続下突き攻撃可能。	近距離攻撃なら多段ヒット攻撃になる。空中からの回転攻撃が可能。ボタン連打で百烈斬り。両手持ち武器装備可能（バトルアックス）。	どんなに堅い敵でも一撃で倒す毒針攻撃が可能。ワンドを標準装備すれば、魔法を使わなくても魔法が可能。究極ファイナルストライクが使える？？	バックスタッブ（背後攻撃）が可能。スリング（石）を無限に投げられる。2段ジャンプ可能。三角跳び可能。トラップ発見能力あり。トラップにひっかからない（例外あり）。アイテムを盗める。

るので、使用キャラや状況によって入力技、入力タイミングを変えていく。ただしマジックユーザーだけは、残念ながら使えないテクニックだ。

細かいテクニックに関してだが、ジャンプ攻撃をするときは、レバー下入れで出せるジャンプ下突きを使っていくようにしよう。

危険回避技は、体力消費量が大きいので使わないほうがいい。無敵時間もない。



クレリックの危険回避技だけは体力を消費しない。使いまくれ。

スライディングの有益な使い方だが、小銭類がたくさん落ちているときに出せば、通過した際に拾うことができる。1回1回ボタンを押して拾うよりも効率がよく、安全。絶対に覚えておこう。



コイン等が大量にあったら、スライディングで通過しつつ回収。

難解?サークルについて

3つめのボタン、セレクトボタンを押すと現れる「サークルコマンド」。慣れるまで最大の障害となる要素だ。

このサークル関連で難しいのは、サークルコマンド表示中に敵が出てくると、混乱してしまう点だろう。サークル表示中に敵が来てしまったら、とりあえずアタックボタンを押せ！とにかくこう覚えよう。

セレクトボタンは選ぶときだけ。危なくなったらアタックボタン。いつまでもサークルを出しているのが一番危険なのだ。鉄則。

サークルコマンド早見表

サークルコマンドを開く	セレクトボタンを押す
アイテムを選ぶ （サークルは右回転）	さらにセレクトボタンを押す （押しっ放しでオート回転）
ページを切り替える （魔法↔アイテム）	サークル表示中、ジャンプボタンを押す
決定（閉じるだけ） 決定（閉じつつ攻撃）	アイテム／魔法使用ボタンを押す アタックボタンを押す

ここがポイント

アイテムを従えろ!

アイテムの存在価値がかなり高いD&D®。
だからこそ、よく知る必要がある。
担当：KAL

アイテムは、大別して2つのグループに分けられる。
拾った瞬間から効果を発揮するタイプのものと、拾ったあと、サークルコマンド内もしくは装備品覧に加えられるタイプのものだ。とはいっても、出てくるもののほとんどはストック可能型。即効性アイテムといったらポーションくらい。
それでもあえて2つに分けて説明するのには、理由がある。
例えば、体力がかなり減っていて、近くにはヒーリングポーション（体力回復薬）が落ちている。そして自キャラは「キュワシリアスワンズリング（ストック型の回復アイテム）」を所持しているとしよう。
この場合、リングを使わずとっておいて、即効型のポーションを拾って回復するのが正しい判断だ。体力全開のときにポーションを拾っても、ストックされるわけではないので意味がない。

サークルに"空き"を作れ!!

ストック可能型のアイテム類は、拾うとサークルコマンド内へ加えられる（装備品は別）。まったく同じアイテムであれば、ポケット1カ所にいくつでも収めることが可能だ。
ところが、違う種類のアイテムを持っていこうとすると、1種類につき1カ所のポケットを使用してしまう。つまり、いろんなアイテムを持っていきたくても、ポケット数の都合で限界があるわけだ。
サークルコマンドのポケットがすべて埋まっているときに、新たにアイテムを拾おうとすると、現在セレクトされているアイテムを、代わりに落としてしまう。これではいざというとき困るので、次のように対処しよう。
とりあえず、使わないアイテムなどがあったら、敵のいないところでさっさと捨ててしまい、ポケットに空きを作る。
次に、「ショップ」まで行かないと捨てる（売る）ことのできない武器類は、無駄に拾わない。この2点がポイントだ。


余裕のあるところでアイテムを捨て、空きを作ろう。

装備品について

ネーム入力時に、小さく「TYPE~」と表示されているのは知ってたかな？ヘルメットやブーツなどの装備品は、このタイプに応じて、ネーム入力時にもらえるのだ。いったいどんな名前を入れたら、何をもらえるのか？みんなもいろいろ試してみよう。
ちなみに「ゲーメスト」と入れると、ガントレットオブオーガパワーをもらえる。「ゼンジ」と入れるとオーブだ。
次号からは具体的なアイテム使用方法などを解説していくぞ。

アイテムアイコン

①②③④⑤⑥⑦?



①頭部防具
防御力UP。

②服・鎧など
ゲーム開始時からの固定装備。

③ブーツ類
移動速度が上がったり、空中に浮けるようになったりする。

④腕部防具
「ガントレット・オブ・オーガパワー」のみ。武器攻撃力が大幅UPする。

⑤盾
様々な攻撃をガードすることができる。炎の盾や聖なる盾などが存在する。

⑥指輪・ロッド

プロテクションリング	防御力UP
レジストファイヤーリング	炎によるダメージを受けない
スペルターニングリング	一定回数、魔法攻撃を無力化する
ホーリーネスリング	ターンアンデッドを100%成功させる アンデッド系モンスターを破壊する確率が上がる
ロッドオブファイヤー	炎系魔法攻撃力UP
ロッドオブコールド	氷系 〃 〃
ロッドオブライトニングボルト	雷系 〃 〃

⑦装飾品

ネックレス	魔法防御力UP
オーブ	麻痺、石化しなくなる
ブレスレット	武器攻撃力が少しUP
ブローチ	?
イヤリング	魔法攻撃力UP
アンクレット	敵巻き込み攻撃（押し出しキックやヘッドバットなど）の攻撃力UP

前半で入手可能なアイテム

ノーマルソード	ファイター、シーフの初期装備品。Lv.1~Lv.4まである。
ショートソード	エルフの初期装備品。Lv.1~Lv.4まである。 ファイターが使うと、ノーマルソードとの二刀流になる。
ハンドアックス	ドワーフの初期装備品。Lv.1~Lv.4まである。扱いやすい。
メイス	クレリックの初期装備品。Lv.1~Lv.4まである。
スタッフオブストライキング	マジックユーザーの初期装備品。攻撃力が高い杖で、剣や斧、メイス等Lv.2並みの攻撃がある。
ワンドオフコールド	攻撃時に、同時に地を走る氷の柱を出現させる。威力は弱い。20回使うと消えてなくなる。
ワンドオフファイヤーボール	攻撃時に、同時に火球を発射する。威力は弱く、20回まで。
イフリートボトル	炎の精霊、イフリートを召喚できる。攻撃用アイテム。
鍵	鍵のかかった宝箱を開けるのに必要。重要アイテム。
スクロール	魔法の使用回数ストックを回復する。Lv.1~Lv.9まで。色が青っぽいのは低レベル。だんだん赤っぽくなるにつれて高レベルのスクロールになる。
マジックミサイルリング	魔法が使用できないものであっても、リングの使用により魔法を唱えることができる。 が、真の魔法と比べると威力は乏しい。 マジックミサイルと同等な魔法が使える。

ファイヤーボールリング	ファイヤーボールと同等な魔法が使える。
ライトニングボルトリング	ライトニングボルトと同等な魔法が使える。
インビジビリティリング	インビジビリティと同等な魔法が使える。
ポリモーフアザーリング	ポリモーフアザーと同等な魔法が使える。
コンティニュアルライトリング	コンティニュアルライトと同等な魔法が使える。
キュワシリアスワンズリング	キュワシリアスワンズと同等な魔法が使える。 唯一ストックできる回復アイテム。
ダガー	短剣。投げつけることができる。ショップで買うことが可能。
シルバーダガー	聖なる魔法の威力を込めた短剣。魔法しかダメージを与えられない敵などに有効。ショップで買うことが可能。
アロー	矢。ショップで買うことが可能。
シルバーアロー	聖なる魔法の威力を込めた矢。魔法しかダメージを与えられない敵などに有効。
ファイヤーアロー	火矢。
オイル	オイル。地上に投げつけると燃え広がる。
大オイル	オイル。地上に投げつけると広範囲に燃え広がる。
スローイングハンマー	投げつけるハンマー。敵に当てることによって気絶（ピヨらす）させることができる。ショップで買うことが可能。

	ページ2	ページ3
エルフ	マジックミサイル → ファイアーボール → ライトニングボルト → アイスストーム	インビジビリティ → ヘースト → ポリモーファザー → コンジュアエレメンタル
マジックユーザー	ファイアーボール → アイスストーム → コンジュアエレメンタル / クラウドキル → リバースグラビティ → メテオスウォーム / パワードキル	マジックミサイル → ライトニングボルト → フレッシュトゥストーン → ファイアーウォール → プロジェクトイメージ
クレリック	ブレス → ストライキング → キュアシリアスワンズ → キュアクリティカルワンズ	ホールドパーソン → コンティニュアルライト → インセクトプラーグ / スティックトゥスネーク → ホーリーワード / アースクェイク

個々の魔法の特性を熟知すべし
D&D2 魔法大全集

素早くカーソルを合わせ、冷静に使うことができればこの上なく強力な魔法の数々。エルフ、クレリック、マジックユーザー使用者は必読だ!!しっかり予習をしておこう。　担当：C・LAN

複雑な操作に辟易する前に…

武器で直接攻撃するほうがダメージを一気に与えられるし、何よりわかりやすい。そんな理由から、魔法使い3キャラはどうしても敬遠されがちだ。しかし、ひとたび魔法のハデさ、爽快さを知れば君はもう魔法使いの虜。魔法を駆使するこのゲームの新しい面白さを発見できるはず！

魔法を使おうとして、誰もが最初にブチ当たる壁が操作の複雑さ。例えば「アイスストームでザコ敵を一掃し、ひるんだボスにファイアーボール」。たったこれだけのことができない。ここでやる気をなくして戦士系に走ってしまう人もいるかもしれない。だがそれは早計というものだ。

魔法とは予定と機転で使うもの

キャラごとの魔法のサークルは左の表のとおり（ページ1はアイテムサークル）。まずはこれで、どの魔法がどこにあるのかを確認しておこう。

最初は、敵のいないときに落ち着いて魔法を選択してみよう。マジックユーザーならば、最初はファイアーボールにカーソルが合っているので、そこからアイスストーム、ファイアーウォール…とかね。初めのうちは迅速にできないと思うがそれで当然。何回もプレイを続けるうちに、自在に魔法を操る自分の姿にふと気づくことだろう。暇なときにイメージトレーニングをしてみるのもいいかもね。

魔法は数に限りがあるので乱発は禁物だが、キャラのレベルが上がると何発か補充されるので、あまりケチるのも考えものだ。特にクレリックの回復魔法は残したまま死んだら浮かばれないぞ。ただ、敵が魔法を使おうとしているときにはDボタンの入力を受け付けないので要注意。



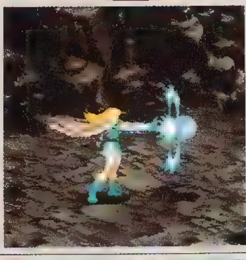
ボスに備えて予め合わせておくのも重要な基本テクだ。

●エルフ・マジックユーザー共通の魔法

マジックミサイル

M:M

魔法によって作り出す光り輝く矢。敵にホーミングして当たってくれる。レベルが上がるごとに発射数が増えていく。どんな敵にもある程度効く万能な攻撃呪文。エルフ・マジックユーザーともに初めから使うことができる。



ファイヤーボール

F:B

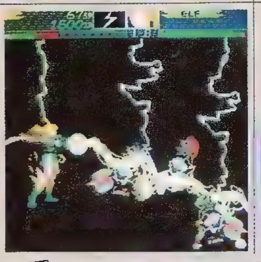
魔法によって炎の球を作り出し発射。火球は目標にぶつかると大爆発を起こしてダメージを与える。キャラクターの頭上から緩やかな角度で少し前の地点へ着弾する。この軌道を生かして使いかたを心がけよう。空中の敵にも当たるぞ。



ライトニングボルト

L:B

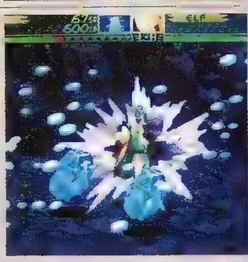
電気の矢を作り出し発射する。前方の敵すべてに有効で、さらに今回はレバーを入れることによって自由に方向が変えられるようになった。これによって、上空の敵にも攻撃することが可能になったのだ。そのかわり攻撃力は低めだ。



アイスストーム

I:S

雹を含んだ突風を吹きつける。画面にいる敵すべてを凍らせる全体魔法で、前作では最強の魔法の一つに数えられた。今回は初めから使えるだけあってか威力は低いが、ヘルハウンドなど炎の属性を持つ敵に絶大な効果がある。



●エルフの魔法

ヘイスト



味方全員の行動スピードを倍加することができる。通常の速度の2倍で動けるだけでなく、射撃戦や接近戦での攻撃回数も通常の2倍となる。前作では宿敵ザイードが使ってきたこの魔法、早すぎて制御するのに一苦労するかも。



インビジビリティ



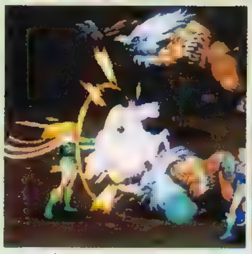
パーティー1人の姿を見えなくする不可視の魔法。敵に気づかれずに接近することが容易になる。ただし攻撃するか、ダメージを受けるとその効力はなくなる。シーフにかけるとバックスタッブの成功率が飛躍的にアップする。



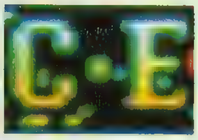
ポリモーフ・アザー



敵の姿を別の生物に変えてしまう魔法。ゲーム中では豚などの無害な動物に変化させる。対象はあくまで生物なので、命を持たないアンデッドモンスターや人工生物には効果がない。また、ボスクラスの敵にも効かないようである。



コンジュア・エレメンタル



精霊の力を借りて発する全体魔法。ゲーム中においては、風の精霊か大地の精霊を呼び出し、画面全体に大ダメージを与えるようになっている。イフリートボトル、ジンサモニングリングといったアイテムにはこの呪文が封印されている。



●マジックユーザーの魔法

ウォール・オブ・ファイア



炎でできた薄い壁を垂直に作り出す魔法。普通に発射すれば炎の壁が直進して前方の敵にダメージを与えるが、レバーを一回転させることで、マジックユーザーの周りを炎の壁が回転し、近くの敵を一掃してから直進するようになる。



フレッシュトゥストーン



「肉から石へ」の言葉どおり、クリーチャーを石化させる呪文。これをくらった敵は一撃で死んでしまう。強力な魔法だが、ボスには効かないし(例外あり)、これで倒した敵はアイテムを出現させないため使いどころをよく見極めていきたい。



プロジェクトイメージ



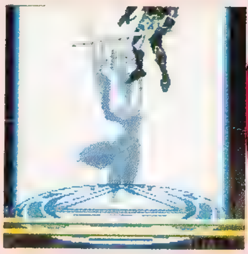
自分の幻影を作り出し、思い通りに行動させる魔法。このゲームにおいては、自分に残像がつき、一定時間内は無敵になることができる。自ら攻撃しにいく機会の少ないマジックユーザーにとって、特に一人用でプレイする際役に立つ。



リバースグラビティ



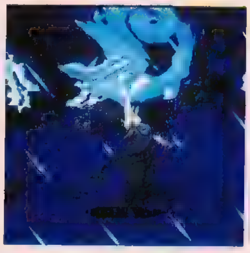
効果範囲内の重力の向きを逆転させる魔法。敵及び固定されてない物体はすべて上空へ落下していき、呪文の効果が切れると再び落下して地面に叩きつけられる。効果範囲は意外に狭いので注意。3面クリア時に修得することができる。



コンジュア・エレメンタル(1P専用)



エルフの同名の魔法と効果はほぼ同じものだが、共通の魔法とされていないのは呼び出す精霊が異なるためだ。エルフは風か大地の精霊を召喚するが、マジックユーザーは炎か水の精霊を呼び出して敵全体に大ダメージを与えるのだ。



メテオスウォーム(1P専用)



敵群に無数の流星を降り注がせる。ゲーム中では、4～8個の火球を画面外から個々の敵に向けて狙い撃ちし、着弾と同時に大爆発を起こす魔法で、マジックユーザーの最強魔法に位置づけられている。あのデイモスも使用する。



クラウド・キル(2P専用)



毒の蒸気を含んだ霧のようなものを発生させる全体魔法。この毒の霧に取り込まれた生物は瞬時に絶命する。ゲーム中でも、ザコ敵に類するものはそのほとんどが一撃死である。多数の敵に取り囲まれたときは迷わず使おう。



パワーワードキル(2P専用)



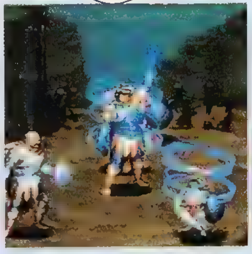
唱えることで敵群を瞬殺する全体魔法。クラウド・キルが「殺すか効かない」のに対し、この魔法は「殺すか大ダメージを与える」のが大きな違いだ。メテオスウォーム同様、ゲーム中ではマジックユーザーの最強魔法とされている。



●クレリックの魔法

ホールドパーソン
H・P

敵を金縛りで動けなくする魔法。人間型の生物ならばあらゆる敵に効果があるが、アンデッド系、及びオーガよりも大きなクリーチャーには効かない。一回の詠唱で3体までの人型クリーチャーを行動不能にすることができる。



コンティニュアルライト
C・L

目も眩むばかりのまばゆい光を作り出し、一時的に敵の視力を奪う魔法。このゲーム内ではクレリック側を向いた敵すべてに有効で、成功するとその敵は気絶してしまい、一定時間行動不能になる。壁を背負った状態で使うと効果的。



ストライキング
S

仲間一人の攻撃力を高めることができる魔法。ゲーム中では直接攻撃の威力が1・5倍になる。対象はあくまで剣などの近距離用の武器で、ダガーやスリングにかけることはできない。ファイターやドワーフに唱えてあげよう。



ブレス
B

D&Dのルール上では仲間の士気を高め、さらに命中率、敵に与えるダメージが上がる魔法がこのブレスだ。ゲーム中ではパーティー全員の攻撃力が1・25倍にアップする。重ねがけはできないが、ストライキングとの併用は可能。



キュアシリアスワンズ
C・S・W

自分及び味方のダメージを治癒する回復魔法。誰かにかけてやる場合はクレリックの前に向き合うように立たせて唱えればよい。これはストライキングも同様だ。最初から3回使うことができるので危なくなったら忘れずに使おう。



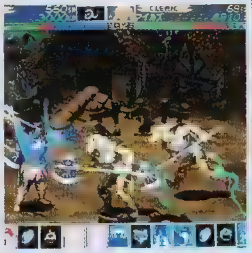
キュアクリティカルワンズ
C・C・W

キュアシリアスワンズの強化版回復魔法。これをかけた仲間の体力が大幅に回復する。先のステージに進まないと(レベルが高くならないと)覚えられないが、もし覚えたら使うべき局面を正確に見極めたい。使い急ぐと損をするぞ。



スティックトゥスネイクス(1P専用)
S・S

木の棒を蛇に変え敵を攻撃させる。蛇はクレリックの命令に従うが、効力が切れると元の木の棒に戻る。前作と同様に連続して唱えることが可能で、一体のボス敵に大量に噛みつかせて一気に大ダメージを与えることもできる。



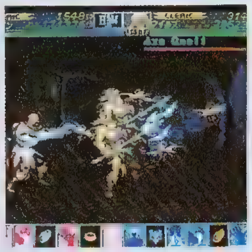
ホーリーワード(1P専用)
?

本来のルールでは唱えた者を中心に、一定範囲内にいる敵味方すべてに効果を発揮する攻撃呪文。このゲームでは個々の敵の頭上に筋状の光が降りて大ダメージを与える。今回新しく加わったクレリックの数少ない攻撃呪文。

?

インセクトプラーグ(2P専用)
I・P

様々な虫を呼び寄せて、浮塵子(イナゴ)のような群れを作り出す呪文。敵が透明化していたり、アーマークラスが低くても一定のダメージを与えられる。ゲーム中ではカブトムシの群れが一定の軌道を描いて敵を貫通して飛んでいく。



アースシェイク
?

これを唱えると極めて強い力が地面にかかり、特定のエリアに地震が発生する。そこにいる敵の生物は大きなダメージを受ける。文字通りの地震なので、空を飛んでいる敵、あるいはジャンプ中の敵に対しては効果がない。

?

ファイナルストライク
?

このゲームにおける最強最大の究極魔法。発動に成功すると大爆発が起こり、ザコ、ボスを問わずほぼすべての敵は一撃で死に、その脅威は冒険者たちにも及ぶという。マジックユーザーの魔法だが、一人では発動することができない。

?



ファイナルストライクを発動させるには‥?

究極魔法ファイナルストライクとは!?

ステージ3-B、ベスビア川の精霊にも聞くことができる究極魔法「ファイナルストライク」とは?恐るべき威力と引き替えに、プレイヤーたちにもその代償として大ダメージが降りかかるらしい。キーワードは「ウィザードリィスタッフ」、「みんなの意志を一つに…」だというが。

1面は確実に進もうぜ!
STAGE1~2攻略

今回は、まだ開発バージョンでしかプレイできなかったので、とりあえず1面だけ攻略。次号からはドンドン攻略するので、しばし待たれよ。

担当：久しぶりのキャラゲーに燃える石井せんじ

STAGE1 ~OPENING~ ブローク・ランドの北の山々

さあ冒険の始まりだ。てな感じで坂道を勢いよく走り下りると、金貨の袋とハンマー、ダガーなどが落ちている。こりゃ儲かったべさと拾っていると、謎の小さな怪物がバラバラと出現!

こいつらがゴブリンだ。こんなの、まだまだザコ。適当にあしらって進む。すると、車に人を縛りつけ、さらっていこうとするゴブリンたちが!速いスピードで走り去る車を攻撃して、2つの車、計4人を助けるとオープニングは終了。名前を聞かれる。

ここで、ネーム入れに注目。なんと、入れる名前によって、タイプA~Dといくつかの種類にわかれることになり、装備アイテム(画面下に表示)が決定されるのだ。このネーム入れによってボーナス装備が変わるから、あまりおろそかにできないぞ。

できれば、おねえさんに出てきてもらい「素敵なお名前です」と言ってほしい!



いや~、そんな…テレるなあ。

STAGE2 トリンタンの村へ(実質の1面)

いきなり村人が逃げまどう。老人の歩く位置が、毎回違うのに注目。ここで忘れずに下に降りて手前にある金貨の袋を拾っておこう。

少し進むと、早速ゴブリンの一群と遭遇。とっとと倒して、宝箱を回収。この宝箱には、金貨、ダガーなどが入っている。

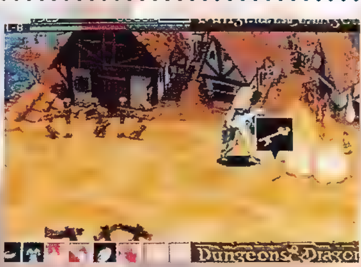


まとめてガシガシッとね。

次に、ノール・オブ・アックスとゴブリンが出現。ノールは攻撃力が高いので、まずはノールを集中攻撃する。できるだけ挟まれないように、必殺技系で攻撃すべし。

この一団を倒すと、大きな宝箱が出現。これを斬って、矢ならガードするか死角に入ろう。

中身は、カギ(重要)、イフリートボトル、スーパーヒーリングポーションだ。カギは、キュアシリアスワンズなどに変化することもある。まずカギだけを取って、少し戻って画面の上に行き、隠し部屋に入ってみよう。それ以上スクロールさせると戻らなくなるので注意。



ワナだ!炎に気をつけてカギだけを回収。



ようこそ!隠し部屋へ!

ぜひお越しください トリンタン村の隠し部屋

隠し部屋に入ると、スケルトンがまず2人出現する。この2人を倒すと、次に4体出現。宝箱を安心して開けたいなら全滅させていこう。

だが、上下2つの大きい宝箱だけほしいなら、2人のスケルトンのうち1人を倒して、残りの1人は残してもいい。このスケルトンの様子を見つつ、宝箱だけ回収しよう。

注意したいのは、スケルトンと戦っている最中に、左側に行って元のステージに戻ってしまうこと。ダメージを負わされて、薬も取れないのでは大損だ。

ここは、スケルトンに挟まれたり、ジャンプ攻撃されないように注意して動きたい。



縦座標を合わせると、ジャンプアタックしてくるぞ！注意！

クレリックなら、安全な場所に進んでからターニングアンデッドを使おう。

宝箱のルールとその中身

上下に壊せる大きな宝箱、中央に破壊可能な2つの宝箱がある。普通の宝箱は攻撃すれば開くが、金属でできた宝箱は切っても開かない。

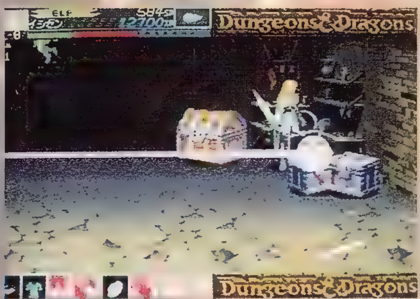
開ける方法は、カギを使うかワナを発動させるか、2つに1つである。

カギは、下から近づいて攻撃ボタンを押せば使える。ワナは、壊れない宝箱の場合、持ち上げようとすると発動する。宝箱の上(奥)に行って攻撃ボタンを押せば、持ち上げようとしてくれるぞ。

この隠し面の宝箱は、上下の壊せる宝箱にワナはない。特に問題なく回収できる。どうせここに来たなら、回収しておこう。上の宝箱からは体力回復の薬が出る。

問題は、2つの壊せない宝箱だ。この2つのうち、左側のほうにはワナがあることが多い。持ち上げようとすれば開くが、ワナをくらう危険が大きいし、大したものが入っていない。触らないほうがいいという結論だ。

もう1つの、右側の宝箱には、スピードブーツ、ガントレットオブオーガやリング系の重要なアイテムが入っている。カギを使ってこの宝箱を開けて、アイテムを回収しておこう。「こんなアイテムなくてもいい!明日へ向かってGO!」という人は、あえて開けなくてもよし。遠大な構想だが、1つカギを余分に持っていくことができる。



ワナにかかってしまった!ガスのときはスケルトンが出現。

再びトリンタン村へ

イフリートボトルを回収して、体力があったらポーションを残しておこう。ここで、まずオウルベアが出てくるが、これはたいした相手ではない。次に、ノール・オブ・アロー

が左右から出現するので、矢はしゃがむかガード、または間に入ってかわす。残りのゴブリンを倒せば、早速ボス戦だ。

対決！ゴブリンウォーマシン

STAGE2（実質上の1面）ボスであるゴブリンウォーマシン。アイアイサーッてなバカッぽい奴らのくせに、うかつなことをすると戦車にひかれまくるぞ。

戦車は画面外から出現、画面外へ消えつつ、左右に往復する。自分の位置に合わせてくるので、出現のタイミングをとる位置を見切ろう。

また、前のシーンから薬を大と小、2つ持ってこれる（取らないでおく）のを覚えておこう。2つの薬を残せれば、さらに楽になる。

①スタート直後

スタート直後、戦車が左から走ってくるが、このときは当たり判定がない。そして、次に右から出現。このときも、動き始めるまで、攻撃判定を持っていない。

そこで、右から出てきたら戦車に重なって、スタートと同時に後ろから斬りまくろう。斬っていると、次第に戦車が左に動く。そこで、少し離れたら、波動斬りで追いかけつつ斬るのが理想だ。ファイター、ドワーフなら、一気に倒せる可能性もある。



バトル開始前に、位置を合わせておく。

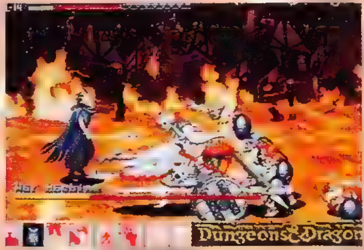

ひたすら斬る。さらに波動斬りで追いかけよう。

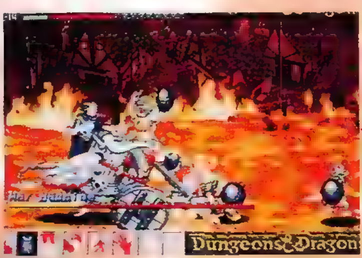
②基本の倒し方…ラインを合わせて斬る

戦車の上のほうは、当たり判定がせり出していて、攻撃判定がない。だから、よけなくてもこちらの攻撃が当たる安全地帯がある。そこで、その安全地点に合わせ、どんどん斬って攻撃していくのが基本の倒し方だ。

合わせる位置は、自分と戦車の影を見て、調整する。その場合は、戦車の影と自分の影の間に、自分の影がもう1つ入るくらい上にずらそう。また、自分の影が、戦車の上の槍よりやや上くらいに来るようにしてもいい。

ただ、戦車は左右に往復し、自分の位置に合わせて攻撃してくる。できるだけ戦車を画面の下のほうに誘導しておくようにしよう。画面外から出てくる戦車にいきなりやられないように、左右の画面端に行かないよう注意しよう。このように、戦車の直撃を避けつつ、そのたびごとにラインを合わせて斬りつけていく。


ここがいわゆる、安全ライン。突進に当たらない。


最初は正面から斬り、通り過ぎたら後から追いかける。

この方法なら、全キャラ共通で戦車を倒せる。基本の攻略法だ。スタート直後も、ラインを合わせて斬りつける戦法が有効。

③盾、オイルを使う

戦車の突進は、盾でガードすることができる。あんなデカイ戦車でも、ガードすればダメージをくらわず突き抜けていく。そこを、後から追いかけて斬っていこう。とっさに、戦車にラインを合わせにくい場合はこうしよう。


盾で戦車の突進はガードできる。追いかけて斬ろう。

また、オイルは戦車の突進を止めることができる。盾のないキャラクターたちは、オイルをまいて動きを止め、ライン合わせするのが有効だ。

大募集 求む！謎情報

我々、内神田D&D®探偵局では、様々な謎情報を募集中だ。アイテム、隠し部屋、魔法など、D&D®には隠された驚くべき謎でいっぱい。いち早く、そんな謎の数々を見つけたプレイヤーは、ぜひ編集部にお便りを送ってくれ。掲載されたプレイヤーには、粗品プレゼントも検討中だ。


オイルは戦車を足止めできる。有効なアイテムだ。

モンスター別対策

●ゴブリン

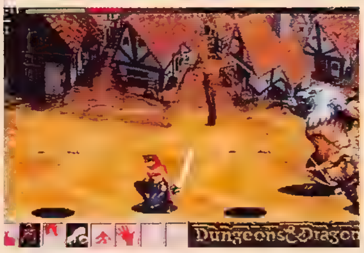
ゴブリンの斧攻撃は、こちらが普通に攻撃しているだけで大丈夫だろう。ただし、マジックユーザーだけは、毒針攻撃も使わないと、自分の攻撃の切れ目に反撃される可能性がある。

注意しなければならないのは、オイル、投石による攻撃。とくにオイルは、攻撃力が高い。縦座標を合わせ、離れていると出してくるので、そうならないようにしよう。


これだけはくっちゃダメー！

●ノール・オブ・アックス

背が高く、斧での攻撃が高い。STAGE2では、ゴブリンと一緒に出現するので、こいつを倒していこう。波動斬り、下→上攻撃を使っていくといい。あまり近づきすぎると蹴り攻撃をくらうので注意。複数出現しているときは、挟まれないようにしてガンガン斬ろう。


盾のないマジックユーザーなどは、しゃがんで安定だい。

●スケルトン

剣のリーチが長いので、斬り負けないように先に斬りつけること。特に、挟み打ちに合わないよう、細心の注意が必要だ。

最も気をつけないといけないのが、ジャンプからのオイル攻撃。ゴブリンのオイル攻撃同様、同じ縦座標にいて、離れているとジャンプしてくる。できるだけまとめ、必殺技で倒していきたい。

アンデッド系なので、クレリックのターニングアンデッド（A+B同時押し）の魔法1回で画面上のスケルトンすべてが一掃される。

●ノール・オブ・アロー

STAGE1では、画面の端から出現して矢を撃ち、逃げていく。しゃがめば矢に当たらない。もちろん、盾でガードしたり、避けてもいい。逃がさずに倒すと、アイテムを出していくことがある。

●オウルベア

凶暴な獣だが、注意するのはジャンプ攻撃のみ。これさえくらわなければ、それほどの危険はないだろう。

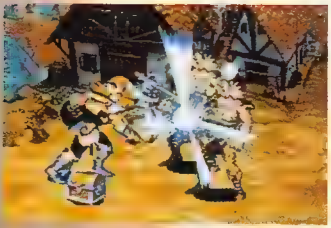
我が剣に敵なし!!
ファイター
最もスタンダードな彼は誰もがまず最初に選択するだろう。
担当：MVP

長いリーチと高い攻撃力を兼ね備えたファイターは、肉弾戦を最も得意としている。「殺られる前に殺れ!!」を肝に銘じて、早速具体的な特徴を説明していこう。

まずは斬る
最も基本的な攻撃である斬り。Aボタンを1回押すと出る斬りは、リーチがあり威力も高い。頼れる攻撃だ。

Aボタンを連打すると次々と連続攻撃を繰り出していくが、時間がかかるのでここではお薦めしない。

有効なのは敵を一方向にまとめたときだけである。この場合は何体も一緒にザクザク斬り刻んでやろう。


一斬り入れて…、


駆け抜けろ!!

超重要！突進系必殺技で駆け抜けろ!!
敵を一方向にまとめるときや、前後に敵がいてその場にいると危ないと思われるとき、頼ることになるのは⬇⬊➡Aで出せる突進系必殺技だ。

ファイターのこの技はダメージが高く出も早いので多用することになるだろう。

この必殺技はただ入力するだけだと意外に出づらいので、まずは目標の敵を一度Aボタンを押して斬り、その間に入力するといいだろう。

状況によっては3回ほど斬ってから出したりすると、非常に強力なダメージを与えられるのだ。




盾を持っているキャラの特権。

前方に対して絶大な威力を誇るので、背後をとられないようにうまく使っていこう。

ほかの行動は?
実際のところ、ファイターはジャンプ攻撃やダッシュ攻撃に頼らずとも、突進系必殺技だけで十分にやっていける。

また、ショートリードを拾うと二刀流で戦うことができ、さらに敵を早く倒すことができるのだ。

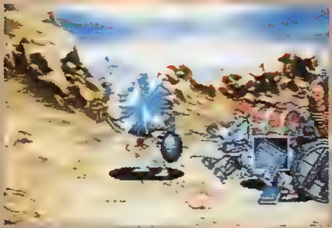
序盤では軽視されがちなガード（盾を使う）であるが、後半戦では絶対に必要になってくるので、いつでもガードできるようにしておこう。

とにかく肉弾戦が強いので適当に剣を振っているだけでもそれなりに強いファイター。ガードと突進系必殺技さえ使いこなせば完全無敵だ!!

わしにまかせておけい!
ドワーフ
想像を絶する攻撃力。彼の目の前に立っていることができる敵は果たしているのだろうか…。
担当：MVP

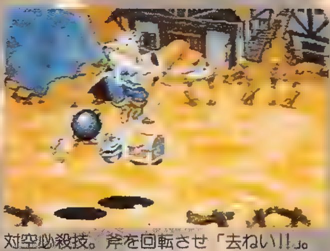
とりあえず2Pカラーがイカすドワーフ君。リーチはファイターにひけをとるが爆発的な破壊力はまさに重戦車ともいえる。暴れん坊老将軍のお通りだい。

ジャンプ斬りに注目
ドワーフの➡Bのジャンプは、普通のジャンプとは違って、かなり速く移動できる。


機敏なジャンプから「おりゃー」。

そしてAを押せばジャンプ斬りが出る。このジャンプ斬りが強力で、2段斬りとなっている。

このようにジャンプ斬りは性能がいいので、敵が遠くにいるときはジャンプ斬りから入っていこう。


対空必殺技。斧を回転させ「去ねい!!」。

激強!!対空必殺技
ドワーフの突進系必殺技はほかのキャラとほぼ変わりない。ということは、敵をまとめるときに使えそうである。が、ドワーフには対空必殺技があるので敵をまとめる必要がそれほどない。

これはどういうことかというと、対空必殺技を当てると、それだけでザコのほとんどが一撃で死んでしまうのである。それほど対空必殺技の威力が強い。

これはボス戦でも同様で、ボスに対しても対空必殺技が有効だ。


一方向のみの警戒防御の場合は、背後の敵をなますの如く斬り刻み「ザックザックじゃのう」。

ただボス戦ではそう簡単に当たってはくれないだろう。

そこで出てくるのがガード（盾使用）してからのカウンターアタックである。カウンターアタックは対空必殺技が出るので超いい感じだ。

アックスバトラーな日々
じじいにはもう1つ強力な技がある。Aボタン連打で出る百発である。普段は使用しないが、細い通路などで敵が一方向のみになった場合は非常に頼れる技となる。

このように打撃面で申し分のないドワーフ様はやっていて非常に楽しいキャラだ!!

対空必殺技さえ覚えてしまえばもう敵なしだ。ザコを蹴散らし斧のサビにしてくれようぞ!!



●ドワーフ特殊操作表

大ジャンプ	レバーを↗に入れてジャンプ
回転アタック	ジャンプ中、レバーを下方向＋ジャンプボタン
百烈斬り	アタックボタン連打

宝箱のエキスパート
シーフ

多少非力だが軽い身のこなしとスリングで相手に立ち向かえ！

担当：かっちん

シーフの秀でた能力とは？

アーケードゲーム「ダンジョンズ&ドラゴンズ®」の世界にもシーフがやってきた。シーフといえば盗賊のことだが、シーフならではの能力とはいかなるものだろうか？

まずカギがいらない。どんな宝箱でも開けることができるので、1人プレイ、パーティプレイを問わず重宝するだろう。



シーフがいるパーティではカギがいらないのでラク。

特に、プレイして間もないうちはカギを有効に利用できず、開けなくてもいい宝箱や開ける順番を間違えて、本当にほしいアイテムを取り逃してしまうもの。

そのようなことから、片っ端から宝箱を開けられるシーフの存在は大きい。

また、宝箱にはときどきトラップが仕掛けられており、炎やガスがプレイヤーたちの行く手を阻む。

しかも、ほかのプレイヤーでは宝箱を開けてみないと仕掛けられているのかどうかわからないため、非常にやっかいである。

でも、シーフであれば、宝箱に近寄っただけでトラップが仕掛けられているかどうか知らせてくれるので、それに対応する行動を心得ておきながら、宝箱を開けることができる。これは安心だね！



トラップを見つけるのもシーフの仕事。

軽い身のこなし

ここからは、実際の動きに関するシーフの特徴を見ていこう。

まずはジャンプから。大まかに言えば、2段ジャンプと3角跳びが可能である。

とくに2段ジャンプは非常に使い勝手がよく、ザコキャラがときどき画面端から放ってくる矢などの飛び道具を余裕をもって回避できる。

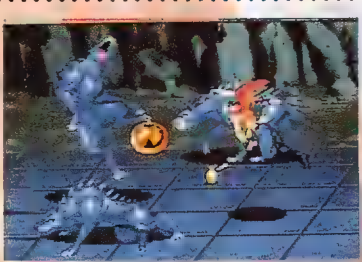
もちろん、左にジャンプしたあと次のジャンプは反対方向の右へ跳ぶことも可能なので、うまく調節して相手との距離をとったり攻撃を回避しよう。

ただし、慌ててジャンプを連打しようとしてBボタンを連打すると、バック転になってしまうので注意すること。確かにバック転で相手の攻撃をかわすことも可能なのだが、予期せぬ行動はスキを見せることになってしまうぞ。

また、シーフは相手キャラから、アイテムを盗むことができる。



相手キャラにダッシュで近づくと体当たりになる。



するとアイテムを落とすことがある。いいものが出るか!?

正確にはアイテムを落とさせることなのだが、そのほうが何のアイテムなのかわかりやすいし、不要なものであれば拾う必要はない。

さて、肝心のやり方は、前ダッシュして相手に体当たりをするだけ。この体当たりの行動自体に攻撃力はないが、シーフであればアイテムを獲得できるチャンスが訪れる。

ただし、必ずしもアイテムを落とすとは限らないし、キャラによっては2種類のおいしいアイテムとそうでないアイテムがあるので、運も絡んでくる。もし、ほしいアイテムがあればしつこく狙ってもいいだろう。

ただし、1キャラにつき1つしか出さないのであしからず。

シーフらしい攻撃

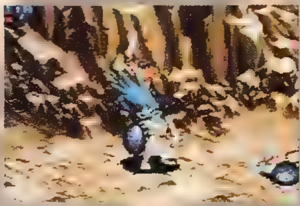
シーフは、バックスタップとかいうつかみ技（？）は存在する。

実はコマンドを入力しなくてはならないので、狙ってみると結構難しい。

やり方は、お互いに背を向けあった状態で→↘↓Aボタン（シーフが右向きの場合）でOK。混戦状態でとっさに出るとうれしいぞ。

また、スリングというアイテムを無限に保有しているので、遠間から投げつければ少ないリスクで相手にダメージを与えられる。

ただし、それほど連射は効かないので、ザコの数が多かったりすると、さばききれない。ボス戦やパーティプレイの補助として使っていこう。



これがバックスタップ。狙って決めることができるか。

要となる攻撃

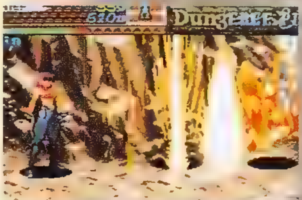
シーフの主戦法となるコンビネーションは、ソード系の武器を持っているキャラとほとんど変わりはない。

やはり、相手を2、3回攻撃したらキャンセルでダッシュ必殺技を出し（↓↘→Aボタン）、まだ相手を空中で攻撃できそうなら、さらに対空必殺技を入れる（↓↑Aボタン）。

また、そのときもう一度攻撃してからキャンセルダッシュ必殺技でもいいし、相手を遠くへ吹っとばしてまとめたいなら、Aボタンを長く押してローリングソバットへつなげてもいい。

以上がシーフの特徴と基本コンビネーション。シールドがなく、魔法も使えないシーフだが、その独特の能力はどうしても使いこなしたい魅力がある。何よりカッコイイしね。

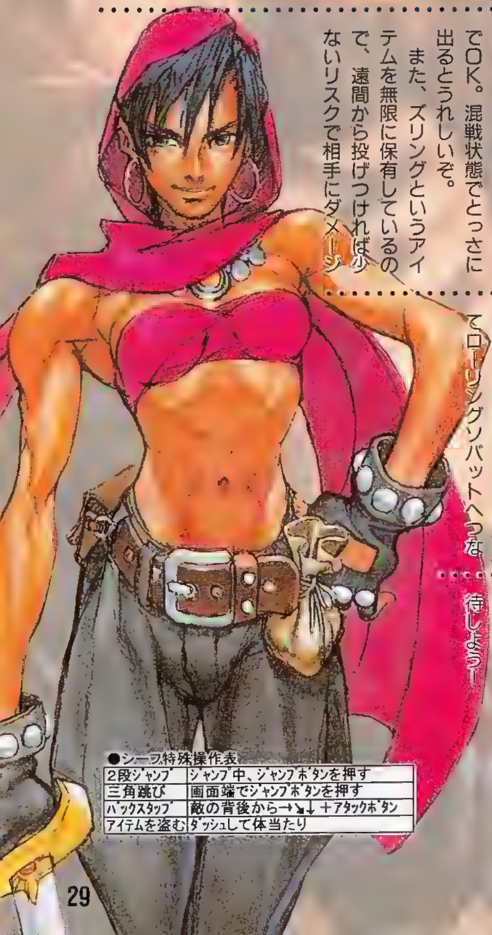
初心者向けのキャラとは言えないが、一緒にいると非常に便利なヤツ。本誌でもまだ攻略は始まったばかりなので、これからのシーフの活躍に期待しよう！



対空必殺技は大オイルを標準装備。ダウン中の相手も燃える。



ダッシュ必殺技で相手を一気に押し込もう。



●シーフ特殊操作表

2段ジャンプ	ジャンプ中、ジャンプボタンを押す
三角跳び	画面端でジャンプボタンを押す
バックスタップ	敵の背後から→↘↓＋アタックボタン
アイテムを盗む	ダッシュして体当たり

超強力な魔法の数々!!さすれど

マジックユーザー

攻撃魔法かこの上なく頼もしく種類も豊富。それは厳然たる事実で、疑いの余地はない。たかしかし、なにかこう、釈然としないものが…大暴れして敵をなぎ倒すファイターやドワーフに羨望のまなさしを向けつつ、マジックユーザーの辛く長い戦いがここに始まる。

担当：C・LAN

マジックユーザー(以下M・ユーザー)は、一人でプレイするにはちぃとばかり厳しい。攻撃魔法を駆使しての遠距離攻撃を得意とするM・ユーザーは典型的な後方支援型。本来多人数プレイでこそその力が発揮されるキャラなのだ。

だがそれでも俺はたった一人で旅立たなければならない。この世に悪がある限り…。

肉弾戦の必要にかられて…

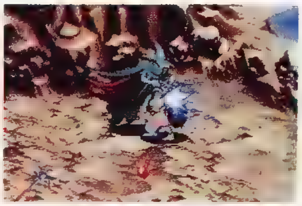
M・ユーザーは他キャラに比べ、武器攻撃のバリエーションが極端に少ない。だが悲しいかな、いくら魔法が強力とて、結局戦闘のメインになるのは近距離での斬り合い(殴り合い)だ。いちいちザコがでるたびに魔法を使っていたのではいくらあっても足りない。まずは敵に近づくのだ。

M・ユーザーは初期装備として「ストライキングの杖」という武器を装備している。この杖による単発の殴り攻撃を仕掛けるしかないのだが、唯一、M・ユーザーならではの特殊攻撃がある。それが➡＋Aの毒針だ。カテゴリーとしては強攻撃になるのだが、この技を当てると敵は高確率で気絶するし、ダメージの高いクリティカルヒットが出ることもある。

毒針攻撃はこういった長所はあるが、比較的出が遅く、また前に身を乗り出すために



武器攻撃でボスッと殴る。これにキャンセルをかけつつ…、



毒針で突き刺す。ザコ敵は高確率で気絶するぞ。



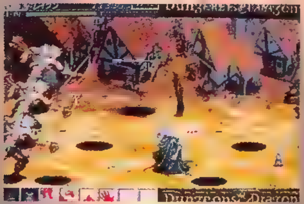
魔法の杖も炎と氷で計2本持っている。発数に限りあり。

懐の敵を攻撃できないという欠点もある。これを補うために通常の武器攻撃にキャンセルをかけ、常に二段攻撃をワンセットとして使っていくようにしよう。これで敵を片っ端から気絶させて、ゆっくりじっくり丹念に、精魂込めて料理してやろう。無理な追撃は即、死につながる。少しでも危険を感じたらすぐに上下に動き、敵と縦軸をずらしてとりあえず離脱。この、非常にチマッティブな感じのヒット&アウェイが、M・ユーザーの命をつないでいくのだ。

防御手段は記憶の淵に…

シーフとM・ユーザーの新キャラコンビにはガードがない。そのために、ほかのキャラと攻略法が変わってくる場所は少なからずある。

例えば、2面のボス手前、オウルベア×2の直後、左右からノール・ウイズ・ボウが4体ずつ出現するところ。M・ユーザーの場合、しゃがむ、あるいはジャンプするという、普段あまりとらない行動をとっさに要求されるのだ。3ーA面のジャガーノート上でもゴブリンが縦一列に並んで石を投げてくる場所があり、そこも同様。2面ボスのゴブリンズウオーマシンに至っては根本的にやり方を変えなければならない。



M・ユーザーは特に「覚え」が重要。予定的に回避せよ。

んで結局、行き着くのは「覚えて対処する」という実に当たり前のこと。M・ユーザーは限りなく緻密なパターンを作る必要のあるキャラだ。辛酸を舐めるぶんだけ覚えも早いはず?

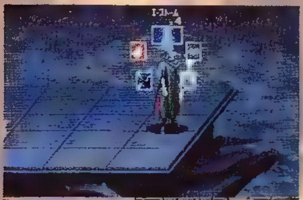
魔法と俺ロード

D&Dといえば(剣と)魔法。魔法といえば俺様ーってなわけでいよいよM・ユーザーの真価が発揮されるときが来た。チマチマ殴るのはもう飽きた。と思っていざ魔法を使おうとしてみると、これがその…意外にもなんか…あーもうイライラするぜまったくよう!!(サークルをつけたまま死亡)

初めはどうしても混乱してしまいがちである。最終的にはどこでどの魔法を使えばいいかはカッチリ決まってくるだろうが、とりあえずはページの切り替えと魔法やアイテムの選択に慣れるのが先決だ。魔法を使う際に心がけることをいくつか挙げてみると…。

〈計画的に使う〉

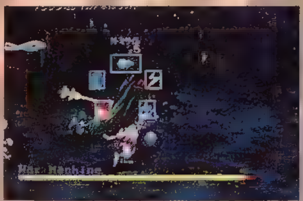
何回かやるにつれて、ダメージを受けてしまいやすい場所や、難しいボスなどがわかってくる。そういう場所にさしかかったら、あらかじめ何らかの魔法に合わせておこう。これは基本中の基本だ。アイテムとの連携で使うような場合は、敵が来ないところで素早くアイテムから魔法へ合わせる予習をしておくのも手。



安全なときに魔法を選択しておく。基本だね。

〈歩きながら魔法を選ぶ〉

ボス戦などで急に魔法が必要になったとき、その場に止まって魔法を選ぶのは危険極まりないことこの上なく、愚かしいこと最上級だ。敵をかわすように意識して動きつつ魔法を選択しよう。分散する意識を2つの独立思考体へと変容させるのだ。これぐらいで音を上げていてはM・ユーザーの名折れと心得よ。血へドを吐くまで鍛え上げるのだ。



くじけるな少年よ。人は叩かれて成長していくものだ。

〈使い惜しむな〉

魔法は数に限りがある。まあ当然だ。だが忘れてはいないだろうか。2年前にセーブルタワーに向かったあの日のことを…。あいつはそう、確かグレルダンとかいったな。

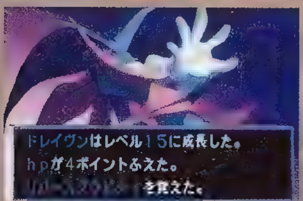
ヤツは愚かにも、ブラックドラゴンにありったけのスティックトゥスネイクスをけしかけていたっけ。ヘビどもは噛むべき標的を見失い、次々と棒切れに戻っていったよ。

ヤツは確かにヘビを使い切ったんだ。ところがどうだ。やっとの思いでセーブルタワーの最上階にたどり着いた俺の眼前で、ヤツはあの時と同じことをしていた。デイモスに対して無機質な表情で、黙々とヘビをぶちまけ続けていたのさ。そしてデイモスは…。

これが「タワーオブドゥーム」の終焉だ。そのとき俺は悟ったんだ。「魔法は回復できるんだ」とな。〈完〉



魔法が回復するのはレベルアップ時だ。面クリア時ではないことに注意。M・ユーザーでいうと3面クリア時になる。このときマジックミサイルやファイアーボールのようなレベルの低い魔法は3発ずつ充填されるぞ。とくればある程度は使わにゃ損というわけね。



この画面のあとには魔法が回復。とりあえず使っとき。

部民パワーあふれる期待作！

ラストブロンクス 東京番外地

前号で速報したこのゲームの新たな画面写真が手にはいったぞ。

担当：GYU



[illegible]ラクター。後方[illegible]が見える。

前号でもお伝えしたとおり、セガAM3研から3Dポリゴン武器格闘ゲームが発売されるぞ（いつごろかは未定）。その名も「ラストブロンクス 東京番外地」。

前回はあくまで速報という形だったが、新たな画面写真もいくつか入手できたので、今回はその世界観について詳しく紹介しよう。

まずはこの[illegible]をじっくりと見てくれ。いかにも「東京」を舞台に現代的な若者たちが武器を持って闘う、といった感じでしょ？

中でも、そのリアルさには注目してみたい。まずキャラクターのコスチュームだが、みんな実在するストリートファッションを身につけているようだ。[illegible]ちょっと軍パン[illegible]な？」という気もするが、相[illegible]でこんな格好のヤツ、いそうだよね？

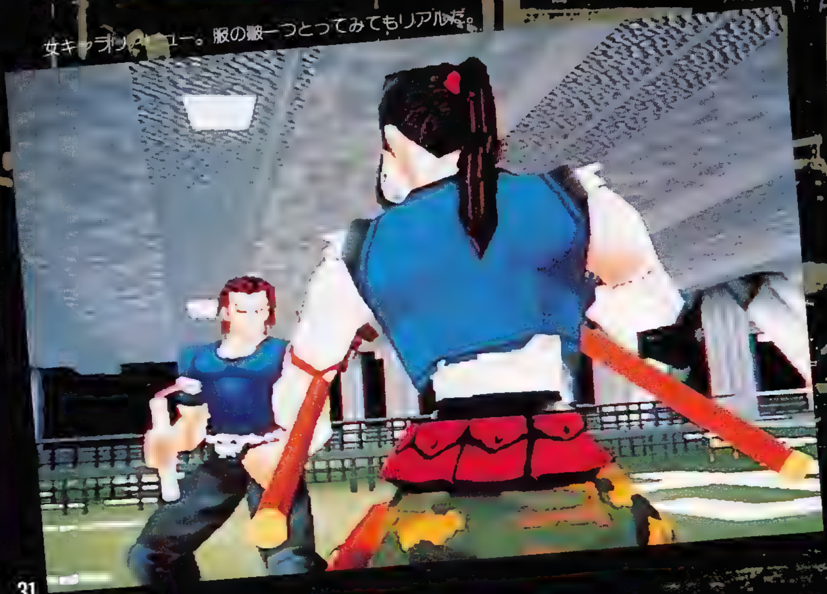
また背景も「渋谷109」などどれも実在する風景ばかり。ちらりとみえる〝天[illegible]栗〟の看板がなぜか東京風なのも[illegible]感じだ。そんな[illegible]な東京で武器を[illegible]うこのゲーム、いやがおうにも期待は高まるというもの。在京の人でもそうでない人も発売を待て。



緊張感あふれるグラフィック。



これは〝投げ〟なのか？



女キャラ[illegible]ュー。服の皺一つとってみてもリアルだ。



ここは〝地下駐車場〟なのか？

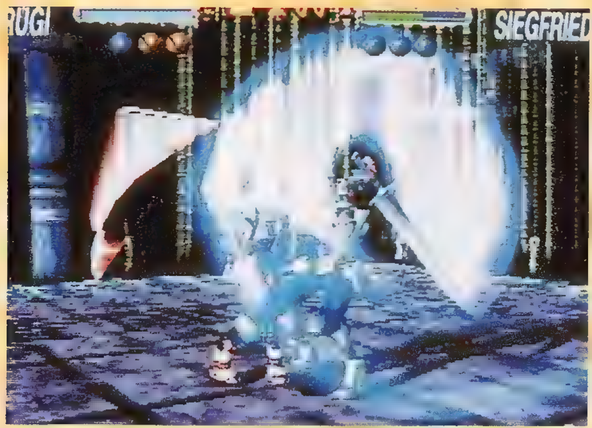
コマンド公開前挙段！

SOUL EDGE

ソウル・エッジ

今回はキャラ別基本技全公開と、クリティカルエッジコンボに投げ抜け。

担当：ソウル・エッジ　バンド



A＋B＋Kの同時押しで出る。ハデな攻撃がそれ。

すでに発売となりプレイした人も多いことと思う「ソウルエッジ」。そこで今回はキャラクター別に通常技全表とインストラクションに載っている「クリティカルエッジコンボ」について詳しく見ていくことにしよう。

クリティカルエッジ！

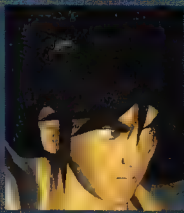
さて、インストにも載っているこのクリティカルエッジコンボとは？わかりやすく言ってしまうと「鉄拳」にあった10連コンボのような連続技だと思ってもらっていい。

ただし、ゲームが違うのだから当然性能なども違うし、技の出し方も違っている。A＋B＋Kボタンの同時押しで簡単に出すことができるようになっているのだ。

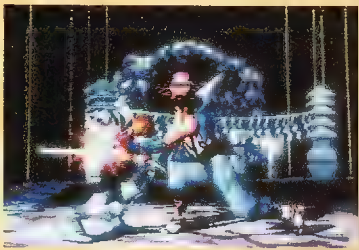
これだけ見るとバンバン使っていけそうだが、世の中そんなにアマくない。技のモーションが大きい上に自分のガード耐久力を出すだけで約3分の1くらい消費してしまう。

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
通常	立ち横斬り	掛　カケ	A	上
	立ち縦斬り	拝　オガミ	B	中
	立ちキック	蹴　ケリ	K	上
	しゃがみ横斬り	伏掛　フシガケ	⬇A	下
	しゃがみ縦斬り	伏拝　フシオガミ	⬇B	特殊中段
	しゃがみキック	伏蹴　フシゲリ	⬇K	下
	中段キック	横蹴　ヨコゲリ	⇙K	中
[illegible]	鍔迫り合い横斬り	切刎　キリハネ	鍔迫り合い中A連打	上
	鍔迫り合い縦斬り	兜割　カブトワリ	鍔迫り合い中B連打	中
	鍔迫り合いキック	膝掬　ヒザスクイ	鍔迫り合い中K連打	下
ダウン	小ダウン攻撃	速贄　ハヤニエ	⇧AorB	ダウン
	大ダウン攻撃	贄刺　ニエザシ	⬆AorB	ダウン

御剣平八郎



戦国の用心棒



投げというよりも、切りつけ技といった感じ。

というわけで、彼の投げ技を紹介しよう。A＋G投げは、剣で相手をザクザクと斬る殺メ時雨。B＋Gの投げは相手の後ろにクルッとまわり、斬りつける離レ是藤。あとは、背後投げの榊ノ餞で、後ろから蹴り倒して切りつけるといった感じ。ダメージは、B＋Gの技が一番減るようだ。

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
通常	立ち横斬り	スラッシュ	A	上
	立ち縦斬り	ソードバスター	B	中
	立ちキック	ダークハイキック	K	上
	しゃがみ横斬り	レッグスラッシュ	⬇A	下
	しゃがみ縦斬り	スプリットバスター	⬇B	特殊中段
	しゃがみキック	ダークローキック	⬇K	下
	中段キック	ダークミドルキック	⇙K	中
[illegible]	鍔迫り合い横斬り	クロスソードスラッシュ	鍔迫り合い中A連打	上
	鍔迫り合い縦斬り	クロスソードバスター	鍔迫り合い中B連打	中
	鍔迫り合いキック	クロスソードスピンキック	鍔迫り合い中K連打	下
ダウン	小ダウン攻撃	パイルストライク	⇧AorB	ダウン
	大ダウン攻撃	ファウストストライク	⬆AorB	ダウン

ジークフリート

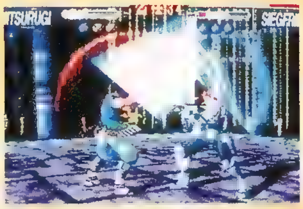


鎧をまとっていてもスピードは落ちないぜ



ズシャっと斬る。恐ろしや〜。

ヒルトインパクトは相手を押さえ、柄で小突いた後に斬る投げ技。ナイトメアスラッシャーは、タックルの後横斬りとどめにジャンプ斬りを決める技でヒルトインパクトよりダメージが多い。フラップジャックは相手を後ろから持ち上げ一回転して落とす背後投げ。決める機会はあるのか。



ガード耐久ゲージに注目！

しかも始動となる一段目を当てなければ、その後に連続して技が出てくれない。逆に、一段目がHITした場合には連続して4段目まで入ってくれるので失敗した場合のリスクが少ないともいえる。

実はこのクリティカルエッジコンボ、これだけでは終わらず、この後にあるコマンドを入力していくことで、さらにつながってゆくのだが…。

これに関しては、ほかのコマンドと合わせて次号で…（申し訳ない…）。

ちなみに、クリティカルエッジコンボもガードインパクトで弾くことができるぞ！



ゲージがないと出せないぞ！

投げ抜けについて…

全キャラクターごとに、A+G、B+Gと2種類の投げ技を持っていることは前号でも紹介したとは思うが、実はこの2種類に関してのみ（背後投げなどは不可）投げ抜けをすることができる。

具体的なやり方は、相手の投げモーションに当たり、当たりマークが出ているときにA+GもしくはB+Gの同時押しをすれば投げ抜け成立となる。

これは、A+Gに対して同様のA+GではなくてもよくA+GをB+Gで、またはB+GをA+Gの同時押しでも抜けられるようになっている。



この判定マークが出ている間に、



A+Gまたは、B+Gの同時押しで投げ抜けOK！

さて、次は気になるコマンド表なわけだが…。今回は全キャラの基本技を全公開！これ以外のキャラ別コマンド技については次号で全公開するぞ（スマン…ちょっと訳あり）。

	技	技名		コマンド	攻撃タイプ
	小ジャンプ早出し武器攻撃	藁束断	ワラタバダチ	ジャンプと同時にAorB	中
	小ジャンプ遅出し武器攻撃	藁束断	ワラタバダチ	ジャンプ中にAorB	中
	小ジャンプ早出しキック攻撃	八双蹴	ハッソウゲリ	ジャンプと同時にK	中
	小ジャンプ遅出しキック攻撃	杭刺蹴	クイザシゲリ	ジャンプ中にK	中
	大ジャンプ早出し武器攻撃	車斬	クルマギリ	ジャンプと同時にAorB	中
	大ジャンプ遅出し武器攻撃	薪断	マキダチ	ジャンプ中にAorB	中
	大ジャンプ早出しキック攻撃	無双蹴	ムソウゲリ	ジャンプと同時にK	特殊中段
	大ジャンプ遅出しキック攻撃	竹割蹴	タケワリゲリ	ジャンプ中にK	中
	投げ1	殺メ時雨	アヤメシグレ	接近してA+G	投げ
	投げ2	離レ是藤	ハナレコレフジ	接近してB+G	投げ
	背後投げ	榊ノ餞	サカキノハナムケ	背後から接近してA+G	投げ

	技	技名		コマンド	攻撃タイプ
振り返り	立ち振り返り横斬り	返抜	カエリヌキ	背を向けてA	上
	立ち振り返り縦斬り	返断	カエリダチ	背を向けてB	中
	立ち振り返りキック	返蹴	カエリゲリ	背を向けてK	上
	しゃがみ振り返り横斬り	伏返抜	フシカエリヌキ	背を向けて⬇A	下
	しゃがみ振り返り縦斬り	伏返断	フシカエリダチ	背を向けて⬇B	特殊中段
	しゃがみ振り返りキック	伏返蹴	フシカエリゲリ	背を向けて⬇K	下
避け	奥避け横斬り	捌抜	サバキヌキ	⇩⇧A	中
	奥避け縦斬り	捌断	サバキダチ	⇩⇧B	中
	奥避けキック攻撃	捌蹴	サバキゲリ	⇩⇧K	下
	手前避け横斬り	捌抜	サバキヌキ	⇩⇩A	中
	手前避け縦斬り	捌断	サバキダチ	⇩⇧B	中
	手前避けキック攻撃	捌蹴	サバキゲリ	⇩⇩K	下

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
	小ジャンプ早出し武器攻撃	フェイタルバスター	ジャンプと同時にAorB	中
	小ジャンプ遅出し武器攻撃	ダイビングレッグスラッシュ	ジャンプ中にAorB	下
	小ジャンプ早出しキック攻撃	ジャンピングダークキック	ジャンプと同時にK	中
	小ジャンプ遅出しキック攻撃	トリッキーライジングキック	ジャンプ中にK	中
	大ジャンプ早出し武器攻撃	フェイタルディヴァイド	ジャンプと同時にAorB	中
	大ジャンプ遅出し武器攻撃	フェイタルディヴァイド	ジャンプ中にAorB	中
	大ジャンプ早出しキック攻撃	ハイジャンプダークキック	ジャンプと同時にK	特殊中段
	大ジャンプ遅出しキック攻撃	ハイジャンプスクリューキック	ジャンプ中にK	中
	投げ1	ヒルトインパクト	接近してA+G	投げ
	投げ2	ナイトメアスラッシャー	接近してB+G	投げ
	背後投げ	フラップジャック	背後から接近してA+G	投げ

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
振り返り	立ち振り返り横斬り	ターニングヘッドスラッシュ	背を向けてA	上
	立ち振り返り縦斬り	ターニングソードバスター	背を向けてB	中
	立ち振り返りキック	ターニングダークハイキック	背を向けてK	上
	しゃがみ振り返り横斬り	ターニングレッグスラッシュ	背を向けて⬇A	下
	しゃがみ振り返り縦斬り	ターニングスカイスプリッター	背を向けて⬇B	特殊中段
	しゃがみ振り返りキック	ターニングダークローキック	背を向けて⬇K	下
避け	奥避け横斬り	スピンスラッシュワインダー	⇩⇧A	中
	奥避け縦斬り	サイドバスター	⇩⇧B	中
	奥避けキック攻撃	アクセルキックワインダー	[illegible]K	下
	手前避け横斬り	スピンスラッシュワインダー	⇩⇩A	中
	手前避け縦斬り	サイドバスター	⇩⇧B	中
	手前避けキック攻撃	アクセルキックワインダー	⇩⇩K	下

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
通常	立ち横斬り	スライドブレード	A	上
	立ち縦斬り	ソードスプラッシュ	B	中
	立ちキック	ホーリーハイキック	K	上
	しゃがみ横斬り	アンダーストリーム	⬇A	下
	しゃがみ縦斬り	アンダースプラッシュ	⬇B	特殊中段
	しゃがみキック	ホーリーローキック	⬇K	下
	中段キック	ホーリーミドルキック	⇧K	中
鍔迫り	鍔迫り合い横斬り	オメガミラージュ	鍔迫り合い中A連打	上
	鍔迫り合い縦斬り	オメガスプラッシュ	鍔迫り合い中B連打	中
	鍔迫り合いキック	オメガローキック	鍔迫り合い中K連打	下
ダウン	小ダウン攻撃	エンジェルスタッブ	⇧AorB	ダウン
	大ダウン攻撃	エンジェルタイプインペイル	⬆AorB	ダウン



ソフィーティア

殿方ごめんあそばせ。


[illegible]

ソフィーティアの投げの中で、一番特長があるのがスリーピングキックだ。この投げはいわゆる金的蹴りで、男性キャラクターには絶大な力を見せる。男性キャラに使うと必ず前に倒れ込むので、そこに追い打ちをすることが可能なのだ。相手の性別を見て、投げを使い分けよう。

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
通常	立ち横斬り	鱗打　リンダ	A	上
	立ち縦斬り	牙撃　ガゲキ	B	中
	立ちキック	風蹴　フウシュウ	K	上
	しゃがみ横斬り	臥鱗　ガリン	⬇A	下
	しゃがみ縦斬り	臥牙　ガガ	⬇B	特殊中段
	しゃがみキック	臥風　フクフウ	⬇K	下
	中段キック	空蹴　クウシュウ	⇧K	中
鍔迫り	鍔迫り合い横斬り	迫爪　ハクソウ	鍔迫り合い中A連打	上
	鍔迫り合い縦斬り	迫滅　ハクメツ	鍔迫り合い中B連打	中
	鍔迫り合いキック	迫風　ハクフウ	鍔迫り合い中K連打	下
ダウン	小ダウン攻撃	鉄槌　テッツイ	⇧AorB	ダウン
	大ダウン攻撃	剛槌　ゴウツイ	⬆AorB	ダウン



李龍

投げ技も"ヌンチャク"フル活用。


B+Gの基本投げである[illegible]

李龍の投げ技も3種類。通常が2つに背後投げが1つだ。轟沈はブレーンバスター風。捻縛は首をひねってからヌンチャクで追い打ちだ。で、背落は背負いのような投げ技。すべての投げ技はカッコがいいが、通常時の投げはやっぱり威力の高い捻縛がお薦めだぞ。

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
通常	立ち横斬り	裂抜　サキヌキ	A	上
	立ち縦斬り	断抜　タチヌキ	B	中
	立ちキック	誅　　チュウ	K	上
	しゃがみ横斬り	影裂　カゲサキ	⬇A	下
	しゃがみ縦斬り	闇断　ヤミダチ	⬇B	特殊中段
	しゃがみキック	隠誅　オンチュウ	⬇K	下
	中段キック	疾殺　シッサツ	⇧K	中
鍔迫り	鍔迫り合い横斬り	刹薙　セツナギ	鍔迫り合い中A連打	上
	鍔迫り合い縦斬り	裁割　サバキワリ	鍔迫り合い中A連打	中
	鍔迫り合いキック	螢火　ホタルビ火	鍔迫り合い中K連打	下
ダウン	小ダウン攻撃	氷柱　ツララ	⇧AorB	ダウン
	大ダウン攻撃	雪崩　ナダレ	⬆AorB	ダウン



タキ

女と書くから"くノ一"。


[illegible]

A+Gで投げる卒塔婆返はフロントスープレックス風の投げ技。

B+Gの送火は相手の背後に回り喉元を切るので暗殺者を思わせる。背後投げは後ろからボディスラムを決めているような感じだ。

ちなみにA+GでもB+Gでも投げることができるぞ。

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
ジャンプ	小ジャンプ早出し武器攻撃	トゥーハンドスタッブ	ジャンプと同時にAorB	中
	小ジャンプ遅出し武器攻撃	ワンハンドスタッブ	ジャンプ中にAorB	中
	小ジャンプ早出しキック攻撃	ホーリージャンプキック	ジャンプと同時にK	中
	小ジャンプ遅出しキック攻撃	ホーリーダイブキック	ジャンプ中にK	中
	大ジャンプ早出し武器攻撃	トゥーハンドインペイル	ジャンプと同時にAorB	中
	大ジャンプ遅出し武器攻撃	ワンハンドインペイル	ジャンプ中にAorB	中
	大ジャンプ早出しキック攻撃	ハイジャンプホーリーキック	ジャンプと同時にK	特殊中段
	大ジャンプ遅出しキック攻撃	ハイダイブホーリーキック	ジャンプ中にK	中
投げ	投げ 1	スリーピングキック	接近してA+G	投げ
	投げ 2	ホーリークラッカー	接近してB+G	投げ
	背後投げ	ボトムズアップ	背後から接近してA+G	投げ

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
振り返り	立ち振り返り横斬り	スライドブレードフリップ	背を向けてA	上
	立ち振り返り縦斬り	ソードスプラッシュフリップ	背を向けてB	中
	立ち振り返りキック	ホーリーハイキックフリップ	背を向けてK	上
	しゃがみ振り返り横斬り	アンダーストリームフリップ	背を向けて⬇A	下
	しゃがみ振り返り縦斬り	アンダースプラッシュフリップ	背を向けて⬇B	特殊中段
	しゃがみ振り返りキック	ホーリーローキックフリップ	背を向けて⬇K	下
避け	奥避け横斬り	サイドステップミラージュ	⇩⇧A	中
	奥避け縦斬り	サイドステップエンジェルアロー	⇩⇧B	中
	奥避けキック攻撃	サイドステップスピンキック	⇩⇧K	下
	手前避け横斬り	サイドステップミラージュ	⇩⇩A	中
	手前避け縦斬り	サイドステップエンジェルアロー	⇩⇧B	中
	手前避けキック攻撃	サイドステップスピンキック	⇩⇩K	下

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
ジャンプ	小ジャンプ早出し武器攻撃	落咆　ラクホウ	ジャンプと同時にAorB	中
	小ジャンプ遅出し武器攻撃	落咆　ラクホウ	ジャンプ中にAorB	中
	小ジャンプ早出しキック攻撃	昇嵐　ショウラン	ジャンプと同時にK	中
	小ジャンプ遅出しキック攻撃	降嵐　コウラン	ジャンプ中にK	中
	大ジャンプ早出し武器攻撃	咆哮　ホウコウ	ジャンプと同時にAorB	中
	大ジャンプ遅出し武器攻撃	咆哮　ホウコウ	ジャンプ中にAorB	中
	大ジャンプ早出しキック攻撃	豪嵐　ゴウラン	ジャンプと同時にK	特殊中段
	大ジャンプ遅出しキック攻撃	激嵐　ゲキラン	ジャンプ中にK	中
投げ	投げ 1	轟沈　ゴウチン	接近してA+G	投げ
	投げ 2	捻縛　ネンバク	接近してB+G	投げ
	背後投げ	背落　ハイラク	背後から接近してA+G	投げ

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
振り返り	立ち振り返り横斬り	遷襲　センシュウ	背を向けてA	上
	立ち振り返り縦斬り	裏襲　リシュウ	背を向けてB	中
	立ち振り返りキック	逆風　ギャクフウ	背を向けてK	上
	しゃがみ振り返り横斬り	錯鱗　サクリン	背を向けて⬇A	下
	しゃがみ振り返り縦斬り	錯牙　サクガ	背を向けて⬇B	特殊中段
	しゃがみ振り返りキック	錯風　サクフウ	背を向けて⬇K	下
避け	奥避け横斬り	幻砕　ゲンサイ	⇩⇧A	中
	奥避け縦斬り	幻牙　ゲンガ	⇩⇧B	中
	奥避けキック攻撃	幻風　ゲンフウ	⇩⇧K	下
	手前避け横斬り	幻砕　ゲンサイ	⇩⇩A	中
	手前避け縦斬り	幻牙　ゲンガ	⇩[illegible]B	中
	手前避けキック攻撃	幻風　ゲンフウ	⇩⇩K	下

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
ジャンプ	小ジャンプ早出し武器攻撃	霰　アラレ	ジャンプと同時にAorB	特殊中段
	小ジャンプ遅出し武器攻撃	霰　アラレ	ジャンプ中にAorB	中
	小ジャンプ早出しキック攻撃	翔誅　ショウチュウ	ジャンプと同時にK	中
	小ジャンプ遅出しキック攻撃	弓誅　キュウチュウ	ジャンプ中にK	中
	大ジャンプ早出し武器攻撃	雹　ヒョウ	ジャンプと同時にAorB	特殊中段
	大ジャンプ遅出し武器攻撃	雹　ヒョウ	ジャンプ中にAorB	中
	大ジャンプ早出しキック攻撃	飛翔誅　ヒショウチュウ	ジャンプと同時にK	特殊中段
	大ジャンプ遅出しキック攻撃	飛弓誅　ヒキュウチュウ	ジャンプと中にK	中
投げ	投げ 1	卒塔婆返　ソトバガエシ	接近してA+G	投げ
	投げ 2	送火　オクリビ	接近してB+G	投げ
	背後投げ	釣瓶落　ツルベオトシ	背後から接近してA+G	投げ

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
振り返り	立ち振り返り横斬り	逆裂　ギャクサキ	背を向けてA	上
	立ち振り返り縦斬り	逆断　ギャクダチ	背を向けてB	中
	立ち振り返りキック	逆誅　ギャクチュウ	背を向けてK	上
	しゃがみ振り返り横斬り	影逆裂　カゲギャクサキ	背を向けて⬇A	下
	しゃがみ振り返り縦斬り	闇逆断　ヤミギャクダチ	背を向けて⬇B	特殊中段
	しゃがみ振り返りキック	隠逆誅　オンギャクチュウ	背を向けて⬆K	下
避け	奥避け横斬り	惑刃　マドイバ	⇩⇧A	中
	奥避け縦斬り	撫■　ナデガワシ	[illegible]B	中
	奥避けキック攻撃	幻誅　ゲンチュウ	⇩⇧K	下
	手前避け横斬り	惑刃　マドイバ	⇩⇩A	中
	手前避け縦斬り	撫■　ナデガワシ	[illegible]B	中
	手前避けキック攻撃	幻誅　ゲンチュウ	⇩⇩K	下

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
通常	立ち横斬り	ブリーズアクス	A	上
	立ち縦斬り	ロックスプリット	B	中
	立ちキック	ロックハイキック	K	上
	しゃがみ横斬り	ホライズンアクス	⬇A	下
	しゃがみ縦斬り	アクスキャンノン	⬇B	特殊中段
	しゃがみキック	ロックベアキック	⬇K	下
	中段キック	ロックミドルキック	⇘K	中
鍔迫り	鍔迫り合い横斬り	ブルータルスイング	鍔迫り合い中A連打	上
	鍔迫り合い縦斬り	ブルータルキャノン	鍔迫り合い中B連打	中
	鍔迫り合いキック	ブルータルベアキック	鍔迫り合い中K連打	下
ダウン	小ダウン攻撃	アクススタンプ	⇧AorB	ダウン
	大ダウン攻撃	アクススクイーズ	⬆AorB	ダウン



ロック

ヒップが自慢!



ヒップアタックでトドメなのだ。

ロックの投げ技はA+Gで、相手を持ち上げたたきつけるロックスラム、B+Gで頭突き→ヒップアタックとする、キャニオンダイブが出る。

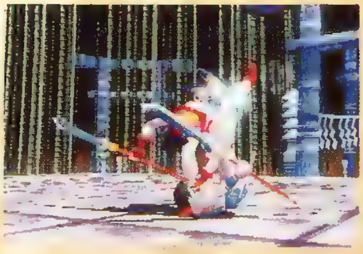
どちらも決まった後に、いかなる追い打ち(ダウン攻撃)も入らないので、普段は威力の高いキャニオンダイブだけ使えばいいだろう。

	技	技名		コマンド	攻撃タイプ
通常	立ち横斬り	刃撃	トウゲキ	A	上
	立ち縦斬り	断撃	ダンゲキ	B	中
	立ちキック	側面蹴	ソクメンシュウ	K	上
	しゃがみ横斬り	屈刀撃	クツトウゲキ	⬇A	下
	しゃがみ縦斬り	屈断撃	クツダンゲキ	⬇B	特殊中段
	しゃがみキック	地討蹴	チトウシュウ	⬇K	下
	中段キック	腹突蹴	フクトツシュウ	⇘K	中
鍔迫り	鍔迫り合い横斬り	穿柄撃	センヘイゲキ	鍔迫り合い中A連打	上
	鍔迫り合い縦斬り	迫尖撃	ハクセンゲキ	鍔迫り合い中B連打	中
	鍔迫り合いキック	潜掃蹴	センソウシュウ	鍔迫り合い中K連打	下
ダウン	小ダウン攻撃	柄落襲	ヘイラクシュウ	⇩AorB	ダウン
	大ダウン攻撃	旋柄襲	センヘイシュウ	⬇AorB	ダウン



ソン・ミナ

投げが格好いい!



引き寄せて、倒す。

今回は投げ技の紹介となったが、普通の投げを紹介しておもしろくないので、対戦中になかなか見られない背後投げ「脱肩倒」を見てもらうことにした。

これは2段階にわかれたアクションで、一見通常投げの跳転腿に見えなくもない。

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
通常	立ち横斬り	サイドクロー	A	上
	立ち縦斬り	スタンビートスクラッチ	B	中
	立ちキック	ミュートハイキック	K	上
	しゃがみ横斬り	トゥカッター	⬇A	下
	しゃがみ縦斬り	リヴァイヴベルチー	⬇B	特殊中段
	しゃがみキック	サーカストラピーズ	⬇K	下
	中段キック	ミュートミドルキック	⇘K	中
鍔迫り	鍔迫り合い横斬り	バインディングサイドクロー	鍔迫り合い中A連打	上
	鍔迫り合い縦斬り	バインディングダブルスクラッチ	鍔迫り合い中B連打	中
	鍔迫り合いキック	バインディングスピンキック	鍔迫り合い中K連打	下
ダウン	小ダウン攻撃	アンダーテイカー	⇧AorB	ダウン
	大ダウン攻撃	ダブルスーイサイド	⬆AorB	ダウン



ヴォルド

イタリア男は投げ技もお洒落



基本的には軸のずれないセンチピードノイト系がいい。

ヴォルドのA+G投げは相手をカタールで突き刺したまま回転させるスピニングアンブレラ。B+G投げはフランケンシュタイナーから相手の上を仰向けでカタールを突き刺しつつ走り抜ける。

見た目はどちらもかなり変だがダメージ的にはほぼ一緒。好きなほうを使おう。

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
ジャンプ	小ジャンプ早出し武器攻撃	ウッドチョッパー	ジャンプと同時にAorB	中
ジャンプ	小ジャンプ遅出し武器攻撃	ウッドチョッパー	ジャンプ中にAorB	中
ジャンプ	小ジャンプ早出しキック攻撃	ロッククライマー	ジャンプと同時にK	中
ジャンプ	小ジャンプ遅出しキック攻撃	ストマックバスター	ジャンプ中にK	中
ジャンプ	大ジャンプ早出し武器攻撃	マウンテンスプリッター	ジャンプと同時にAorB	中
ジャンプ	大ジャンプ遅出し武器攻撃	マウンテンスプリッパー	ジャンプ中にAorB	中
ジャンプ	大ジャンプ早出しキック攻撃	ハイジャンプロッククライマー	ジャンプと同時にK	特殊中段
ジャンプ	大ジャンプ遅出しキック攻撃	ハイジャンプストマックバスター	ジャンプ中にK	中
投げ	投げ 1	ロックスラム	接近してA+G	投げ
投げ	投げ 2	キャニオンダイブ	接近してB+G	投げ
投げ	背後投げ	アトミックドロップマキシム	背後から接近してA+G	投げ

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
振り返り	立ち振り返り横斬り	リバースプリーズアクス	背を向けてA	上
振り返り	立ち振り返り縦斬り	リバースロックスプリット	背を向けてB	中
振り返り	立ち振り返りキック	リバースロックハイキック	背を向けてK	上
振り返り	しゃがみ振り返り横斬り	リバースホライズンアクス	背を向けて⬇A	下
振り返り	しゃがみ振り返り縦斬り	リバースアクスキャノン	背を向けて⬇B	特殊中段
振り返り	しゃがみ振り返りキック	リバースロックベアキック	背を向けて⬇K	下
避け	奥避け横斬り	ハンティングスイング	⇩⇧A	中
避け	奥避け縦斬り	ハンティングキャノン	⇩⇧B	中
避け	奥避けキック攻撃	ハンティングローキック	⇩⇧K	下
避け	手前避け横斬り	ハンティングスイング	⇩⇩A	中
避け	手前避け縦斬り	ハンティングキャノン	⇩⇧B	中
避け	手前避けキック攻撃	ハンティングローキック	⇩⇩K	下

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
ジャンプ	小ジャンプ早出し武器攻撃	断空撃　ダンクウゲキ	ジャンプと同時にAorB	中
ジャンプ	小ジャンプ遅出し武器攻撃	断空撃　ダンクウゲキ	ジャンプ中にAorB	中
ジャンプ	小ジャンプ早出しキック攻撃	揚面蹴　ヨウメンショウ	ジャンプと同時にK	中
ジャンプ	小ジャンプ遅出しキック攻撃	扇落蹴　センラケシュウ	ジャンプ中にK	中
ジャンプ	大ジャンプ早出し武器攻撃	裂風撃　レップウゲキ	ジャンプと同時にAorB	中
ジャンプ	大ジャンプ遅出し武器攻撃	断裂撃　ダンレツゲキ	ジャンプ中にAorB	中
ジャンプ	大ジャンプ早出しキック攻撃	震面蹴　シンメンシュウ	ジャンプと同時にK	特殊中段
ジャンプ	大ジャンプ遅出しキック攻撃	浮突蹴　ウトッシュウ	ジャンプ中にK	中
投げ	投げ 1	跳転腿　チョウテンタイ	接近してA+G	投げ
投げ	投げ 2	柄首刈落　ヘイシュガイラク	接近してB+G	投げ
投げ	背後投げ	脱首倒　ダッケントウ	背後から接近してA+G	投げ

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
振り返り	立ち振り返り横斬り	転身刃撃　テンシントウゲキ	背を向けてA	上
振り返り	立ち振り返り縦斬り	転身断撃　テンシンダンゲキ	背を向けてB	中
振り返り	立ち振り返りキック	転面蹴　テンメンシュウ	背を向けてK	上
振り返り	しゃがみ振り返り横斬り	転屈刃撃　テンクツトウゲキ	背を向けて⬇A	下
振り返り	しゃがみ振り返り縦斬り	転屈断撃　テンクツダンゲキ	背を向けて⬇B	特殊中段
振り返り	しゃがみ振り返りキック	地転蹴　チテンシュウ	背を向けて⬇K	下
避け	奥避け横斬り	柳身刃　リュウシンジン	⇩⇧A	中
避け	奥避け縦斬り	柳風刃　リュウフウジン	⇩⇧B	中
避け	奥避けキック攻撃	柳旋蹴　リュウセンシュウ	⇩⇧K	下
避け	手前避け横斬り	柳身刃　リュウシンジン	⇩⇩A	中
避け	手前避け縦斬り	柳風刃　リュウフウジン	⇩⇧B	中
避け	手前避けキック攻撃	柳旋蹴　リュウセンシュウ	⇩⇩K	下

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
ジャンプ	小ジャンプ早出し武器攻撃	フライングプレイ	ジャンプと同時にAorB	中
ジャンプ	小ジャンプ遅出し武器攻撃	フライングプレイ	ジャンプ中にAorB	中
ジャンプ	小ジャンプ早出しキック攻撃	チンクラッシュキック	ジャンプと同時にK	中
ジャンプ	小ジャンプ遅出しキック攻撃	リブブレイクキック	ジャンプ中にK	中
ジャンプ	大ジャンプ早出し武器攻撃	フライングインプロア	ジャンプと同時にAorB	中
ジャンプ	大ジャンプ遅出し武器攻撃	フライングインプロア	ジャンプ中にAorB	中
ジャンプ	大ジャンプ早出しキック攻撃	ジョースマッシュキック	ジャンプと同時にK	特殊中段
ジャンプ	大ジャンプ遅出しキック攻撃	カルフドロップ	ジャンプ中にK	中
投げ	投げ 1	スピニングアンブレラ	接近してA+G	投げ
投げ	投げ 2	センチピードナイトメア	接近してB+G	投げ
投げ	背後投げ	サディスティックスパイダー	背後から接近してA+G	投げ

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ
振り返り	立ち振り返り横斬り	スケアクロウスピン	背を向けてA	上
振り返り	立ち振り返り縦斬り	ビハインドスクラッチ	背を向けてB	中
振り返り	立ち振り返りキック	ビハインドミュートハイキック	背を向けK	上
振り返り	しゃがみ振り返り横斬り	ビハインドトゥカッター	背を向けて⬇A	下
振り返り	しゃがみ振り返り縦斬り	ビハインドシットスクラップ	背を向けて⬇B	特殊中段
振り返り	しゃがみ振り返りキック	ビハインドミュートローキック	背を向けて⬇K	下
避け	奥避け横斬り	ダッジングクロー	⇩⇧A	中
避け	奥避け縦斬り	ダッジングスクラッチ	⇩⇧B	中
避け	奥避けキック攻撃	ダッジングキック	⇩⇧K	下
避け	手前避け横斬り	ダッジングクロー	⇩⇩A	中
避け	手前避け縦斬り	ダッジングスクラッチ	⇩⇧B	中
避け	手前避けキック攻撃	ダッジングキック	⇩⇩K	下

AOUショースクープ!!

カプコン・オリジナルのポリゴン格闘登場!



'96AOUショーからとんでもないゲームが登場!この超速報をカプコンフリークのキミだけにイチ早くお届けしよう!

遂に、というかやっとというか誰もが待ちわびていたゲームが、2月21、22日のAOUショーに登場!あのカプコンがオリジナルポリゴン格闘ゲームを出典したのだ!! その名は『スターグラディエーター』。サブタイトルに〝エピソードI〟と銘打たれているあたりに、さらに期待と興味が深まる。

ジャンルはカタナや石斧をブン回す〝武器持ち格闘ゲーム〟だ。Aボタンの縦斬り、Bボタンの横斬り、キックボタンを使いわけて攻める。防御はガードボタンを使うようなので、AOUバージョンの操作系は8方向レバーの4ボタン。キャラクターの動かし方の中には回り込みやしゃがみダッシュを可能にする、特殊入力も存在したが、詳しいことは次号で。

気になる登場キャラクターについてもフォローしておこう。

●ハヤト　主人公的存在のようなので、ベーシックな操作感覚がウレシイ。

●ジューン　今回唯一の女キャラ。

●ビルシュタイン　スケルティなガイコツ騎士。技も透明化や浮遊など、ひとクセありそうだ。

●ガモフ　見た目はサル。ミュータントでも孫悟空でもなくサル。

●ゴア　宇宙人をホーフツさせる姿だが、技を見ると医者か薬師なのかもしれない。やっぱりナゾ。

●ベクター　白い鉄仮面を付けた重装騎士。

●ゼルキン　怪鳥。スーパージャンプ有り。羽ばたけ!

●リムガル　ティラノサウルス。武器がドクロ・シミターという原始チックな生物だ。

キャラ・セレクト画面を見るとコイツらのほかに、2人分ほどのスペースがあったぞ。待て続報!



空中浮遊から急襲をかける怪鳥・ゼルキン。

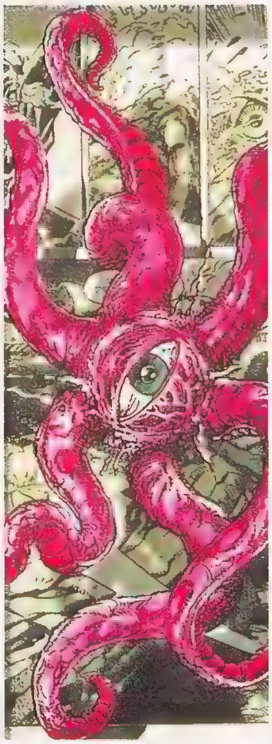


ハヤトの縦斬り!コンボもキャラクターごとに独特だ。

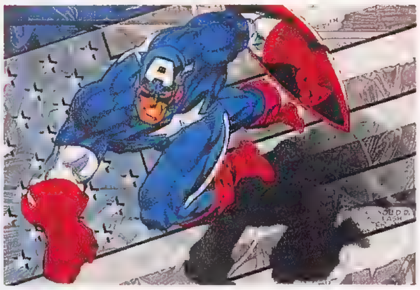


スタイリッシュな恐竜。エモノがイカス〜。

＊画面は開発中のものです。







ゲーメストムックVol.27

マーヴル スーパーヒーローズ

スカッとエリアルレイブをきめたい、
そんな貴方にゲーメストが贈るこの一冊！
いつもより30%増量（当社比）の攻略内容で!!
各技を図説でわかりやすく解説
シュマゴラスさんも双手を挙げてハラショー!!!

総ページ数200P　定価1380円

好評発売中！

ファイティング バイパーズ

ゲーメストムック Vol.26

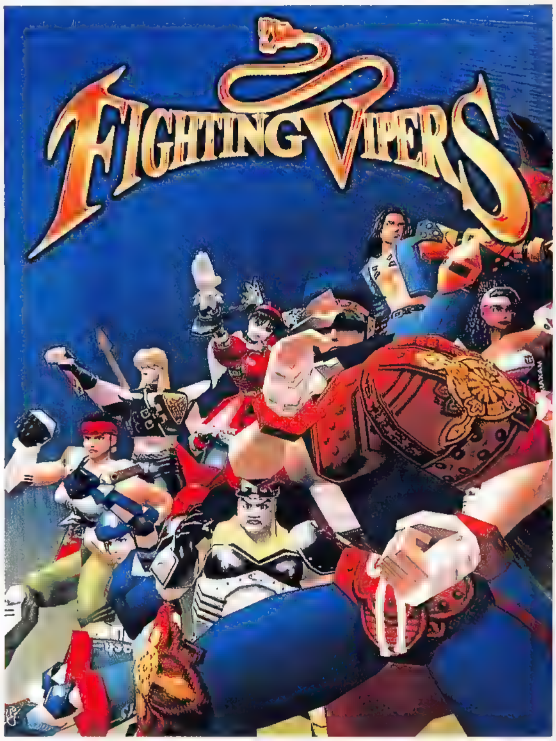
❖テクニカルマニュアル❖

闘う毒蛇たち　その牙には毒がある

バーチャ２とは似て非なる「ファイティングバイパーズ」!!
その違いをゲーメストがパーフェクトな技表を携えて懇切丁寧にレクチャー！
対ＣＰＵ戦・対戦も即戦力になる攻略内容
開発秘話も収めたインタビュー
各キャラ・ステージのグラフィックにも焦点を当てて紹介
ハニーさんも猫撫で声で歓喜の言葉

絶賛発売中!!

総ページ数136P　定価980円





神凰拳
TM
© 1996 SAURUS / SYSTEM VISION
しんおうけん
近日
アーケードに
登場!!
闘うこと神の如く、舞うこと鳳凰の如し!!
決めろ天変地異技!!
ボタン3つ同時押しで天変地異ゲージをためれば、強力な天変地異技を使えます。
狙え!!空中連続技
上昇・下降攻撃や、空中ダッシュ等の搭載で空中での自由な闘いを楽しめます。
■ 製造・販売元
The Future Is Now
SNK® 株式会社エス・エヌ・ケイ
本　社　〒564　大阪府吹田市豊津町 18-12　TEL.06(339)3311 (大代表)
大阪販売　〒564　大阪府吹田市豊津町 18-12　TEL.06(339)5588　FAX.06(338)9506
東京支店販売　〒102　東京都千代田区紀尾井町3-8　第2紀尾井町ビル　TEL.03(5275)2737　FAX.03(3222)7422
札幌支店　〒065　北海道札幌市東区北48条東15-2-36　TEL.011(752)6364　FAX.011(731)6446
仙台支店　〒983　宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25　TEL.022(284)0191　FAX.022(284)0193
名古屋支店　〒465　愛知県名古屋市名東区陸前町3001　TEL.052(702)8522　FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在　〒731-01　広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4　TEL.082(871)8317　FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在　〒760　香川県高松市福岡町2-13-17　TEL.0878(23)3371　FAX.0878(23)0920
福岡支店　〒812　福岡県福岡市博多区豊2-4-19　TEL.092(413)6156　FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE.06(339)5577　FAX.06(338)7175
超ド級ゲーム「ネオジオ」
■NEOGEOはSNKの商標です。
■ 開発元
株式会社ザウルス
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル
TEL. 03-3222-1721 FAX. 03-3222-1728
ザウルス・ホームページ　アクセス先
http://www.neogeo.co.jp/saurus/

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.166
3.30 30 MARCH 1996



新潟県 PN 鈴鹿いずも

●アーケードゲーム業界の冬の祭典、AOUショーも終わったところで、新作ゲームがわんさか出てきた。次号で詳しくリポートするが、これでもか！っつーぐらいたくさんの超新作がお目見え。これは当分、ゲーメストは大増ページでいくしかないのかな？



まとめて魅せます咲かせます 新作開花前線速報!!

道を求める者よ集まれ! 新声流攻略道場!!

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

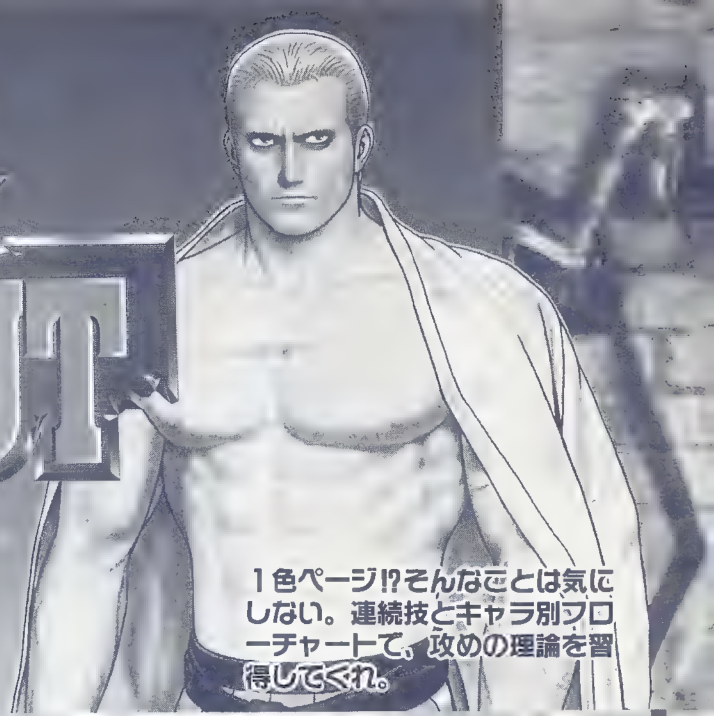
広告掲載ページご案内

ゲーメスト 3月30日号

表紙:「ストリートファイターZERO 2」CAPCOM イラスト by 藤原ひさし/表紙写真:「セクシーパロディウス」

スマートに攻めろ!

REAL BOUT 餓狼伝説



1色ページ!?そんなことは気にしない。連続技とキャラ別フローチャートで、攻めの理論を習得してくれ。

つかみはOK！ タイプ別連続技大全inR.B.

すべてのRBプレイヤーのニーズに応えるべく、用途ごとに分類してお届けするぞ。

担当：自称「バネポン」4段ハマー

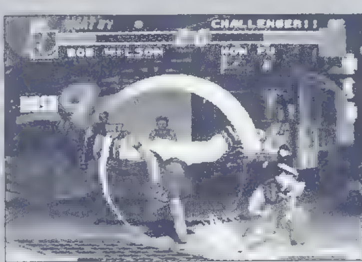
華麗にして爽快！ これがリアルバウトの連続技だ!!

前回ちらっと予告した、お待ちかね（遅すぎ？）の連続技特集だ。が、その前に、ゲームにおける「連続技とは何か」について、いい機会なので少々語らせてもらおうと思う。

連続技が存在することの意義とは？

本来、各キャラに設定されている技には、それ単体の性能・性質が設定されている。それは「出かかりは弱いが出てしまえば強力」とか「出始め無敵だがガードされるとスキだらけ」といったものである。対戦ではこういった「リスク」と「リターン」の関係を、いかにリスクを下げ、いかにリターンを大きいものにするかを考えながら、「勝つ」ための戦法を練っていくことになる（かなり偏見的な考え方だが、「勝ってうれしい」という感情を人間が持ち合わせている限り、いろんな意味でこの定義が成り立つはずだ）。これを突き詰めていくと、最初の一発さえ当たればあとの技に関してのリスクを無視し、リターンのみを期待できる「連続技」という要素の重要性に気づく。

つまり、威力と実用性の面で明らかに単発の攻撃を上回る連続技が発見された場合、それは基本の戦法として（意識するしないに関わらず）有効に消化されていく。ということは、もしそれらの連続技を仕掛けられたときにその知識がなかったとしたら、最初にくらった技から受ける印象とのギャップに、ある種の不快な感情を抱いてしまうという事態もあり得るだろう。



「一定時間プレイから確実に隔離される」のだから、納得がいかないのも無理はない。

結局、何が言いたいのかというと、これらの連続技を「基本的な知識」として受け入れることで、各技のリスクとリターンの関係を再度認識し直し、それを基にした対戦の楽しみ方をしてもらいたい、ということである。例えて言えば、「キムって下段攻撃連打から大ダメージ入ってズルい！」ではなく、「キムは下段からの連続技が強力だから、普段からくらわないように注意しよう」と考えてほしいのだ。お互いが相手の狙いを理解し肯定することで、初めて本当の意味でのリアルバウトというゲームを楽しめるようになるはず。

コースは3つ どれからでもOK！

これから紹介する連続技は、

●実用性重視
●威力重視
●見せ重視

の3部に分かれている。それぞれ「基本戦法への応用」「一発の可能性」「組み合わせの楽しさ」をテーマに、多数の連続技の中から特に目立つものをチョイスさせてもらった。さらに今回は、「リアルバウトというゲームから見た連続技の可能性」という主旨に基づき、独断ではあるが、その「決めやすさ」と「威力」について評価してみた。そのため特に実用性を主眼に選んだものは、あえてジャンプ攻撃などから入ることにこだわらず、実戦中で決まりやすい部分からのものとしている。このあとの記事と共に、プレイの参考にしてほしい。



連打の効く技を使ったものの破壊力は、最大値のものを使っています。

表の見方

●立ち技・間合いの省略
例・近距離立ちA——近A
・しゃがみB——下B

●キャンセル・ダッシュの省略
例・近Cキャンセル大スラッシュキック——近C↓大スラッシュキック
・斬影裏拳ヒット後、ふっ飛んだ相手にダッシュで少し近寄って停止、⬇Cで追い打ち——斬影裏拳↓くない弾（×2）

●ヒット数について
例・Aという技を連続で3回入力——A×3
・Bという技を当てるとそれだけで2ヒット——B（×2）

●ジャンプについて
例・ジャンプで、特に明記していないものは大小共通
・ジャンプ中にB→Cで2ヒット——ジャンプB/C
・振り向き後にC——ジャンプD/C

●※後の、「端」は相手が画面端にいて障害物がある場合。「キャラ限定」は特定のキャラにのみ決まるもの。



今回のメイン対象キャラは、普通っぽいワリにはくらい上手と評判のアンディさんだ。

実戦連続技編

ここでは、普段の攻防の中で「セオリー」として使っていける基本的な連続技を紹介してある。自分の使うキャラのものは、いざというときにいつでも決められるように意識しつつ、逆に相手キャラのものは極力くらわないように細心の注意をはらっていこう。

●テリー

A・B・➡Cからの口は連携で、すばやいキャラのみその場からすぐにCで戻ることで回避可能。テリーの対奥スウェーは、バックダッシュだとほぼ逃げられない。

●アンディ

反撃時には、近立ちCよりも当たりやすい上げ面を使う。

●舞

超必殺忍蜂が使えるかどうかで、連続技の使い勝手が大きく変わってくる。遠立ちA下Bの2択は、超~が出せないときは➡Cか（⬇D）につなげよう。

●ダック

ダックのA（orB）・B・Cからの口はスキが少なく、安定して使える。ダンシングダイブをからめたものは非常に不安定で返されやすい、もし着地時にネオブレイクストームがまともに入れば、相手を気絶させることができる。

●キム

節操のない闘い方で有名な父さんの強さを支えているのが、この下A連打からのコンビネーション。(2段目)から入るため、かなりの驚異だ。

●ビリー

相当離れた間合いからでも決まるのが強い。下Aはリーチが長いうえに立ちガード不可なので要注意。

●ボブ

餓狼3でおなじみの下B連打↓バイソンホーンのほか、かなりの破壊力を秘める投げからの1セットも狙っていこう。相手の大きな隙にはC×5のコンビネーションだ。

●マリー

お手軽かつ大威力の5段は、逆にこれ以上の攻撃が望めないのも事実。

●フランコ

B・B・⬆Cはかなり強烈なので、近づいたら最優先で狙っていきたい。

●山崎

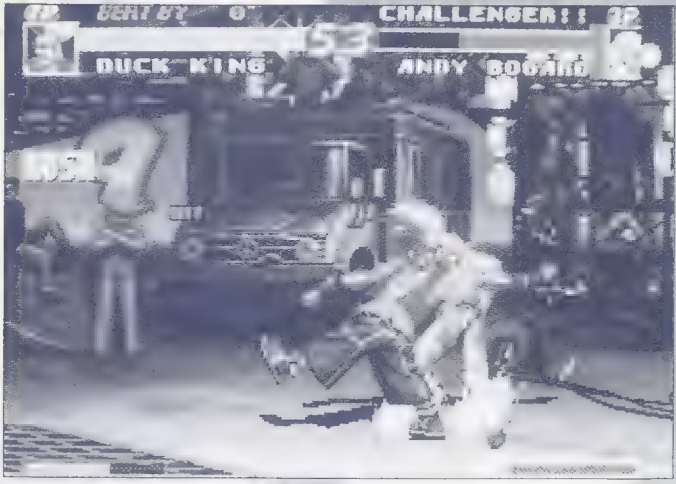
ブッ刺しという高性能の下ガード崩し技があるので、下段スタートの連続技は重宝する。Aからのものは間合いが広いときの反撃で。

●崇秀

近立ちCは出が早く、心眼拳後や反撃時に大活躍する。

●崇雷

下A連打からの神足拳は、2セット入れればほぼ気絶するというシロモノ。兄のジャンプCは下に弱いので、Bからの2段にしてフォローしよう。



実は非常に攻撃力の高いキャラ。油断は禁物。



超必殺技投げでもないのに、こんなに減る。

表1 実用連続技一覧表

キャラ名	連続技の内容	決めやすさ	破壊力
テリー	下A×1～5→下C→クラックシュート（×1～2）	S	A
	下A×1～5→B→➡C→Dクラックシュート（×1～2）	AAA	AAA
	下B→下B→⬅C→ライジングタックル（×3～5）	SS	A
アンディ	下B→下B→⬅C→昇竜弾（×1～3）	SS	A
	上げ面（×2）→大斬影拳→疾風裏拳→くない弾（×1～2）	AAA	AA
ヒガシ	ジャンプC→近C→大スラッシュキック（×2）	AA	AA
舞	下A×1～5→下C→龍炎舞	S	B
	遠A→B→超必殺忍蜂（×2～5）	AAA	AA
	下B→B→超必殺忍蜂（×2～5）	AAA	AA
ダック	下B→下B→C→D→大ヘッドスピンアタック（×2～5）	SS	AA
	ジャンプC→下A×3→ダンシングダイブ（×3）	AA	A
キム	下A×1～5→B→B→C→C（×1～2）	SSS	AA
	下A×1～6→B→B→C→C(×1～2)→飛燕斬(×3)　※端	A	AAA
ビリー	ジャンプC→下A→B（×1～3）→三節棍中段打ち→火炎三節棍中段突き	AAA	AA
ギース	下B×1～6→B→C→雷鳴豪破投げ	S	AA
双角	大ジャンプC(×2)→近C(×2)→C→C→C→邪棍舞(×8)→突破	AA	AAA
	下B→下B→⬇C→憑依弾（×8）	S	A
ボブ	下B×1～5→小バイソンホーン（×2）	S	A
	ファルコン→ホーネットアタック→リンクスファング	AAA	A
ホンフゥ	下B→下B→⬇C→制空烈火棍（×1）	AAA	A
マリー	下B→下B→⬇C→ストレートスライサー→スタンファング	S	A
	スピンフォール→近C（×2）→ストレートスライサー→スタンファング	AAA	AA
フランコ	下A×1～4→小ダブルコング（×2）	S	A
	下B→下B→⬆C→D→メテオタックル→メテオバックブロー（×2）→下C	S	S
山崎	下B→下B→C→裁きのヒ首（×2）→鉄の爪	SS	AAA
	A→C→C→C→小裁きのヒ首（×2）→鉄の爪	S	AA
崇秀	近C（×2）→帝王神足拳	S	A
崇雷	下A×1～7→A→帝王神足拳	S	AA
	大ジャンプB／C→近C（×2）→帝王神足拳	AA	AA

超威力連続技編

ここでは特に、威力が高く段数も多く、かつ実戦中に狙ってできる可能性のあるもの（重要）をピックアップしている。普段パッとしないキャラでも、うまくいけば一発逆転が可能だ。

●テリー
トリプルゲイザーは出るまでが早いので、C攻撃から連続技にできる。さらに3発目のヒット位置によっては空中追い打ち可能なので、ライジングタックルで落としてやろう。

●アンディ
幻影 不知火をからめた連続技は、実戦編に入れようと思っていたほど効果が大きい。まともに全段ヒットした場合、ほとんどのキャラが気絶する。
もう一つは、超裂破弾を合計10発当てるという荒技。位置合わせがかなり微妙だが、9割以上の体力を奪い去りリングアウトさせてしまう。普段は3＋4で11段安定（一）。

●ヒガシ
画面端でないとCを2発ずつ決められず、タイガーキックもほとんど空振りしてしまう。コンビネーションの最後の1発がやたら減るのがミソ。

●ダック
踊ってからでないとできないのが最大のネックだが、技自体の難易度は普通。最後のブレイクハリケーンは↓↘→D・↓↘→B＋Cと入力するといい。

●キム
鳳凰脚のキャンセルは早くしないとつながらない。焦ると半月斬になってしまうので、冷静かつ正確な入力が要求される。

●ビリー
紅蓮殺棍でのキャンセルは簡単かつ強力。超火炎は空振りすると悲惨なので、あまり無理しないように。

●ギース
レイジングストームは連続ヒット表示こそ出ないものの、キャンセルが早ければ回避不可能。


最初の超裂破弾を出すときはタイミングを調節して3発当てるようにしよう。


→C後、レバーを下半分速攻で3回転させても可。多少遅くなっても相打ちOKだ。

●双角
憑依弾のあとなど、起き上がりに遠距離からまきびしを重ねたところにダッシュ大ジャンプで突っ込む。さらにジャンプCからのまきびしは↓↙←入力後レバーを入れっぱなしにし、少し歩いてから出すこと。

●ボブ
C連打からのデンジャラスウルフは相手を押してから超必殺技が入るため、リングアウトを狙いやすいというメリットもある。

●ホンフゥ
内容は基本的な3段系のアレンジだが、バリエーションに乏しい彼にはこれが精いっぱい。確かに威力と段数はよいのだけれど…。

●フランコ
もっとも楽にハルマゲドンバスターを決められるパターン。位置が悪いとたいして減らないのが残念。

●山崎
非常に決めやすいくせに超減る極悪連続技。一応画面端でなくとも、追い打ち攻撃は決められる。


BB↑Cの後は、できるだけ近づいてD。


端でなくても、Hバスターは10～11ヒットする。見よこの威力!!

表2 超威力連続技一覧表

キャラ名	連続技の内容	決めやすさ	破壊力
テリー	大ジャンプB／C→近C×2→トリプルゲイザー（×3）→ライジングタックル（×3） ※端	A	SS
アンディ	大ジャンプC／幻影 不知火→D→大斬影拳→疾風裏拳→くない弾（×2）	AA	AAA
	ジャンプC→下B→下B→↗C→超裂破弾（×3）→超裂破弾（×3）→超裂破弾（×4）	C	SSS
ヒガシ	ジャンプC→←A（×1）→C（×2）→C（×2）→C（×2）→C→タイガーキック（×1） ※端	A	AAA
ダック	大ジャンプB／C→昇りジャンプC／フライングスピンアタック（×2）→近A→B→C→D→ブレイクハリケーン（×6）	B	SS
キム	ジャンプC→下A×4→B→B→鳳凰脚（×14）	B	SS
ビリー	ジャンプC→近C→紅蓮殺棍（×3）（or超火炎旋風棍）	A	SS
ギース	大ジャンプC（×2）→近A→C（×2）→C（×1）→大邪影拳（×3）→雷鳴豪破投げ	A	AAA
	大ジャンプC（×2）→下B×3→B→→C→レイジングストーム	B	SSS
双角	まきびし（重ね）→ダッシュ大ジャンプC（×2）→まきびし（×2）→近C（×1）→C→C→C→まきびし（×1）→遠C ※端	B	AAA
ボブ	ジャンプC→近C（×1）→C→C→C→C→デンジャラスウルフ（×7）	A	S
ホンフゥ	大ジャンプB／C→近C（×2）→カデンツァの嵐（×14）	A	S
フランコ	大ジャンプB／C→下B→下B→↑C→D→ハルマゲドンバスター（×2）→ハイキック（×2）→ハイキック（×2）→ハイキック（×2）→ハイキック（×2）→タックル（×2）※端近く	B	SSS
山崎	ジャンプC→下B→下B→↖C→ギロチン→鉄の爪	AAA	SS

大道芸連続技編

トリを飾るは、魅せ技盛りだくさんの特殊な連続技だ。話のタネに覚えておくのが吉。

●テリー
大バーンナックルは、相手が画面端で間合いが離れていれば、地上でヒットしてもライジングで追い打ち可能。
パワーゲイザーは技の出が遅いのだが、なぜか手前対スウェー攻撃からだと連続ヒットするぞ。

●アンディ
「浮かし屋」の異名をとるボガード弟の真骨頂は、やはり空中ヒット技をいかにつなげていくかにかかっている。激飛翔拳が空中ヒットしたときも追い打ち可能。

●舞
やられ判定が残るようにふっとばせば、空中投げによる追い打ちができる。ただし、ジャンプの上昇中につかむのはキツイので、落下時にタイミングよくキャッチしよう。



投げられるタイミングは、「デン、デン」の最初のデンの直後のみ。

●キム
キム使いの9割はその存在を忘れていると言われる覇気脚。未だに用途は謎だ。ちなみにこれを決めると小技で反撃をくらう。



投げからこれだけ減らせればたいしたものだろう。

●ギース
デッドリーレイブは小技をキャンセルをしてもつながるので、投げである裏雲隠しから決めることができる。数少ないチャンスは必ずモノにすべし。

●双角
避けの保留（詳しくは餓狼3のムックを読んでね）を使い、むりやり段数を増やす。まきびしの隙が少ないからこその連続技だ。

●ホンフゥ
もし九龍の読みを地上でヒットさせたら、トドメヌンチャクで精神的にもトドメを刺そう。

●フランコ
俗にいう無限段だが、難度は高め。とはいえ決めるチャンスが多いので、やっぱり嫌われるかも…。

●山崎
最初のは前作をやっていた人には馴染み深いもの。
蛇使いキャンセルは隙が少ないので、練習すればこんなことも可能になる。対スウェーにキャンセルをかければ、戻ってきたところに別の技を入れることも一応できるぞ。


端でないと間合いが離れ過ぎて次がつながらない。残念。

●崇秀
Cからの小天耳拳はキャンセルではないので注意。あまり意味はないが、秦兄弟にしてはがんばっているほうだろう（?）。

※もし「こんな連続技もできるんだぜ!」というのがあったら、編集部宛にハガキを送ってくれい。

表3 大道芸連続技一覧表

キャラ名	連続技の内容	決めやすさ	破壊力
テリー	大バーンナックル（空中ヒット）→ライジングタックル（×1～5）	A	A
	バックスピンキック（空中ヒット）→パワーゲイザー	B	AAA
	手前対スウェー攻撃→パワーゲイザー	B	AAA
アンディ	下B→下B→➡C→斬影裂破（×5）→闇浴びせ蹴り	AA	AAA
	空破弾（終わり際が空中でヒット）→超裂破弾（×3）→昇龍弾（×3）→闇浴びせ蹴り　※端近くキャラ限定	C	AAA
舞	下B→下B→➡C→夢桜　改　※端近く	B	A
	必殺忍蜂（空中ヒット）→陽炎の舞	B	B
	ジャンプC→幻影　不知火→レオタード忍蜂（×1）	A	A
ダック	小ジャンプD／C→近A→B→⬅C→ダンシングキャリバー（×8）	B	S
キム	ネリチャギ（2段目）→覇気脚	AA	C
ギース	裏雲隠し→遠A→B→デッドリーレイブ（×10）→雷鳴豪破投げ	B	AAA
双角	（防御ポーズ後）大ジャンプC（×2）→近C（×1）→C→C→C→まきびし（×2）→避け攻撃→憑依弾（×8）　※端	C	AAA
ボブ	ワイルドウルフ（2、3発目）→下A→B→➡C→マッドスピンウルフ(×11)→ウルフファング　※端	C	SS
ホンフゥ	近C（×1）→九龍の読み→トドメヌンチャク　※端	B	A
	遠A→カデンツァの嵐（×14）	B	AAA
フランコ	メテオタックル→メテオバックブロー（×2）→遠B→B→⬆C→D→メテオタックル→…　※キャラ限定	C	SSS
山崎	ブッ刺し（2段目起き上がりに重ね）→A→C→C→⬅C　※端、キャラ限定	B	AA
	前小ジャンプD／D／B／C→近B→C→（蛇使いキャンセル）→D→大裁きの匕首（×2）→鉄の爪　※端	C	AAA
崇秀	ジャンプC→近A（×2）→B（×2）→C→小帝王天耳拳（×2）　※端キャラ限定	C	AA
崇雷	大ジャンプB／C→龍殺脚（×2）→下A→A→帝王神足拳	A	AA

知ってると得する(知らないと…) こんな情報

少しだけレベルUPする小ネタの紹介。

担当：ShuiDu…

かるーく表の補足

まずは中段技。キャラによっては前号までに紹介済みのものもあるけどとりあえずまとめてみた。

チャージキックのコマンドは、ダッシュ中C。相手と離れすぎるとスカる。このコンビネーションは、大きいキャラにしか入らない。ブッ刺しは➡A。ハエタタキは↖A。降破は邪棍舞中に↖C。↖Cで払破が出るので二択攻撃がかけられる。ネリチャギは➡B。ネリチャギが当たったら足払いなどで追い打ち可能。光輪殺は➡A。マッドスピンハンマーは⬅Aだ。



降破。画面端で払破との2択はかなりキツい

ほかにもあるっス

テリーのABCは、ヒットしているときは連続で、ガードされたときは⬇Cとの2択攻撃がかけられる使い勝手のいい技。Aを打ちすぎてBがスカらないように使いたい。

パワーダンクの下りをめくりやしゃがんでいる相手に当てたときは、地上で連続ヒットする。

ほかにもバーンナックルを空中にいる相手に当てたとき、ライジングタックルやトリプルゲイザーで追い打ちが入る。

アンディは中段こそないものの、ジャンプ攻撃のくせに下段ガードの幻影不知火や固まっている相手を投げる蜘蛛(クモ)みがあるので十分っス。幻影不知火は間合いによってめくりにもできるし、ジャンプ技からの連続ヒット、ヒット後のDが確定など使いどころもたくさんある。

知ってると思うけど爆裂フックは⬇↘➡A(老婆心)。二段とも中段だぞ。

スクリューアッパーにはライン判定がないので注意。

フランコのBB⬆CのCは中段であるが、一部の小さいキャラにはスカる。

ウェービングステップは完全無敵。技の終わりにスキがあるが、クイックステップで止まれるため（ここにもスキはある）問題なし。

舞の遠距離弱Aは、中段にもかかわらず、ヒットするとB超必殺忍蜂までつながってしまう。あと超必殺忍蜂はライン判定がないが、レオタード忍蜂の出かかりにのみ判定があることを押さえておこう。

ホンフゥのハエタタキは大きいキャラにしか当たらない代わりに、ハエタタキからのCCと電光石火の地で2択をかけることができる。

山崎の追い打ち攻撃の⬇Cは手が出たところから地上につくまで技の判定があるため、手を早いうちに相手にヒットさせれば問題ないが、相手の遠くから当ててしまうと硬直中に反撃を受けるので注意。すぐ起き上がれる技の後は出


相手がしゃがんでくらったのを確認したらそのまま、


連続技をたたき込んじゃえ!!


技さえ出してしまえば、空中にいるキャラでもOK。

中段技(コンビネーション含む)一覧表

テリー	チャージキック、ABC
アンディ	なし
ヒガシ	爆裂フック
フランコ	ダブルコング、BB⬆C
舞	遠距離立ちA
ボブ	ワイルドウルフ、ボブサマー、デンジャラスウルフ、CC⬆C、CCC⬆C、CCCC⬆C
ギース	なし
ビリー	なし
ホンフゥ	ハエタタキCC
山崎	ブッ刺し、ACC➡C
双角	邪棍舞降破
マリー	BB⬅C
キム	ネリチャギ(2段目のみ)
秦崇雷	なし
秦崇秀	光輪殺、ABC
ダック	マッドスピンハンマー、BB⬆C、AABB⬅C

※コンビネーションの場合は最後の攻撃が中段技です





さないようにしよう。

ACCキャンセルギロチンは、連続ヒットはしないものの普通より小さいキャラ（ホンフゥ）にはめくりガードになる。

双角はまきびしを近距離で当てるとC攻撃が連続ヒットする。ほかに、超必殺技、潜在能力共にいかにも判定が強そうだがライン判定はなし。

マリーの起き上がり攻撃が出せないという人へ入力のコツを一つ。転ばされた（吹っ飛ばされた）後、マリーが地面にぴたっとつく瞬間に素早く⬇⬆Cと入力すれば出てくれる。自分の着地をよく見ることが大切だ。


この瞬間に入力。要集中力。

キムは相手のスウェーラインからの攻撃には比較的強い（長い）ほうなのだが、舞や秦兄弟など小さいキャラの場合お互いの技がスカってしまい苦しい展開になってしまうことがある。相手キャラが小さいときは、対スウェー攻撃に空砂塵を使うことを薦める。

地上鳳凰天舞脚（⬅⬋⬇⬊➡⬉C）は、強力な**下段技**なので確実にマスターしてほしい。

空中ですぐ出さずに少しだけ待つのがコツ。

秦兄弟は、帝王宿命拳にのみライン判定がある。あとスウェー攻撃をしかけるなら、奥ラインへ移動せずに手前ラインからいくこと。

ダックのダックフェイクグラウンド（ダッシュ中⬅C）は、技をスカすのにいいが技の終わりに隙があるため各自の判断で使用してくれ。

AABB⬅Cの中段は、技の出の速さもさりながら威力も申し分ないため、ブレイクスパイラルと同様どんどん使っていってもいいだろう。

全キャラ共通

- 移動ラインの奥と手前に違いがある。
- 小ジャンプでも昇りにD（空中振り向き）を使うとジャンプが高くなる。
- 空中振り向きを使うとジャンプ技が垂直ジャンプ技に変化する。

キミのキャラも変わらなきゃ

手前ラインと奥ラインに違いがあると書いてあるが、具体的にどのくらい違うのかを説明すると、

●**画面端は奥より手前ラインのほうが長い。**

対戦場が下が長い台形となっているため手前ラインの端は、やや攻撃が当たりづらい。

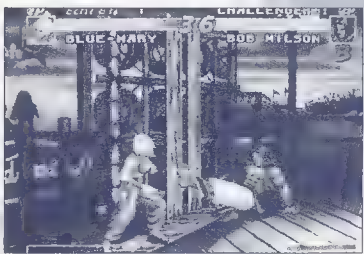
●**手前ラインへ攻撃した後、入らない技も奥ラインキャンセルでつながる場合がある。**

秦崇秀がいい例で、手前のキャラには入らないが奥のキャラにはDキャンセル帝王神足拳がつながる。

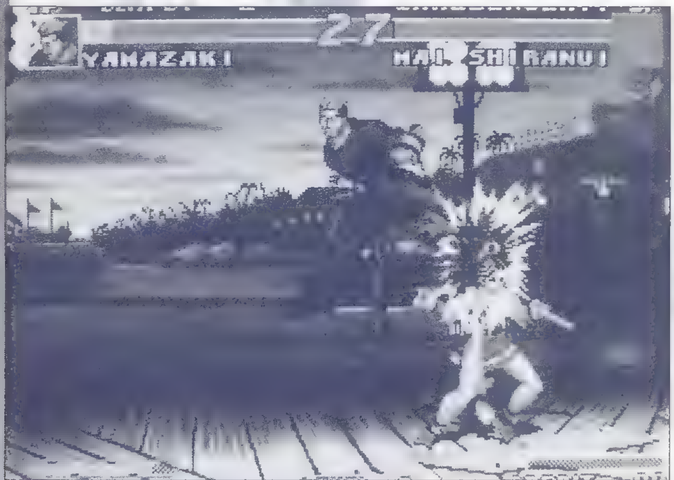
次に空中振り向きだが、これは各自で実際に確かめてもらったほうが早いのでここでは省略させてもらう。

垂直技に変化すると書いてあるが、斜めジャンプと垂直ジャンプで同じ蹴りが出るキャラは別に意味がない。これが特に必要とされるキャラはズバリ山崎!!彼のジャンプ攻撃はすべて下方向に判定の強いものなので、空中戦が実に弱い。しかし彼の垂直小ジャンプCは横に強い技であるためこの変化がもたらす恩恵ははかりしれない。山崎使いの君は変わらなきゃ。

ダックも垂直Cが、両足に技の判定があるため相手の頭上で振り向きCを使うと強力。



手前だとここまで歩ける。



これが必殺蹴り。必ずものにしてくれ。



奥ラインだから、



ほらっ連続ヒット。

考えることこそゲームのだいご味

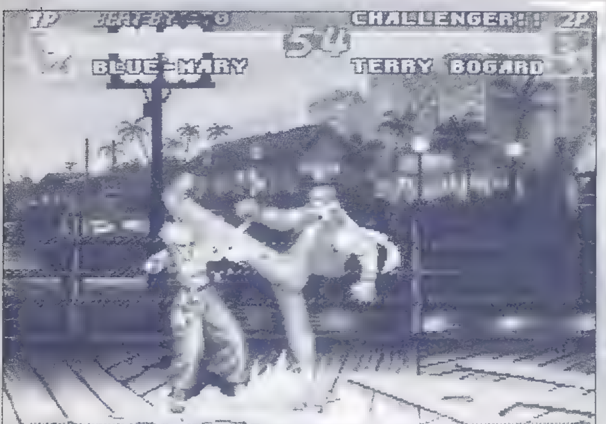
イメージトレーニングへようこそ
対戦フローチャート
具材の材料をそろえ、いかにおいしく料理するか。これを自分で考えるからこそ、ゲームはおもしろい。
文：はまー

以上、6ページ弱にわたって「知識」となる部分を解説してきた。が、人間知識だけでは宝の持ち腐れ。作業に終わらず「遊ぶ」ためには、それらをどう応用していくかを考える必要がある。

そこで、そういったキャラの特性を生かすための指針として、各キャラ担当が「○○と言えば〜だよな〜」と思う部分を明確にしたフローチャートを作成してもらった。

まず第一に理解すべきなのが「これさえマスターすれば極めたも同然」とは思わないということ。あくまで「そのキャラの狙いがどこにあるか」を分かりやすく説明するためのものなので、これを参考にしつつ、読者の方々のセンスと経験に基づいた解釈をしてほしい。

もう一つ、これは受ける側の心構えとして、ここから相手キャラの強さを読み取ることで「攻撃の必然性」を理解できるようにしてほしい。例えば、2択攻撃は「偶然に頼る攻撃」ということで敬遠する人も多いが、そのキャラにしてみればその偶然による攻撃こそが「セオリー」なのである。相手がそれを狙っているのだと分かっていれば、そこまで持ち込ませない戦法の確立こそが「駆け引き」となる。こうした「理解の幅を広げる」ことによる楽しさを、ぜひ多くの人々に味わってもらいたい。



「ズルい攻撃」とわかっていればこそ、防ぎがいがあるのだと考えてみよう。

こいつぁ使える!!パワーダンク!
テリー・ボガード

担当：[illegible]

パワーダンクからの攻防

テリーのパワーダンクは、ガードさせたらスキがなく出かかりが無敵と、非常に使える技だ。

この技は当たれば問題はないが、ガードされたら読み合いになる。

そこで、パワーダンク後のフローチャートを考えてみた。

まず、地上の相手にパワーダンクが一発だけ当たったら、そこから連続技につなぐことができる。

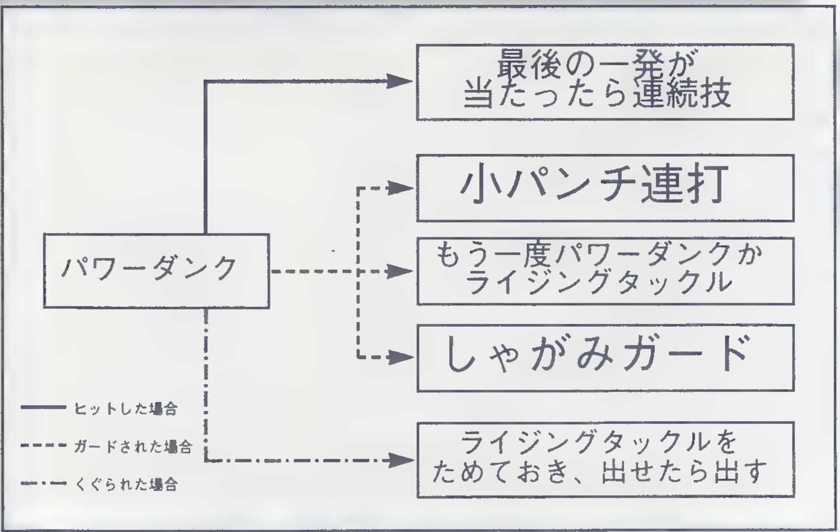
ガードされてしまったら、その後に小パンチを連打するか、もう一度パワーダンクまたは、ライジングタックルを出す。もしくは、相手の出方を見るためにガードといった感じでいく。

これは、相手がパワーダンクガード後に手を出してきたら、ラッキーとなる。

パワーダンクをくぐられたら、相手に連続技を入れられてしまうが、このときライジングタックルを出せるようにしておけば、相手の技が遅いとライジングタックルが入る。

これはあくまで保険のようなものだが、何もしないよりましというものだ。

パワーダンク後の攻防も、これだけ熱いものがあるのだ。

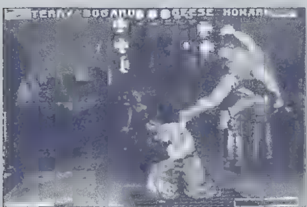




パワーダンクが当たったときと…、



ガードされたときと…、



くぐられたとき。この3つの状況でかなりの読み合いが迫られる。

飛翔拳からダッシュして攻めろ
アンディ・ボガード

担当：[illegible]

ジャンプからの攻めに持ちこめ!!

餓狼3のときのアンディの黄金パターン「飛翔拳→ダッシュ大Ⓚ→下大Ⓚキャンセル必殺技」が、本作ではできなくなってしまっている。そもそも餓狼3では飛翔拳を盾にして「滑る攻撃」であるダッシュ大Ⓚをガードさせていくところにアンディの強さがあった。RBでは、アンディにダッシュ攻撃で「滑る技」がない（と、いうよりも、アンディにダッシュ攻撃というものがない）。

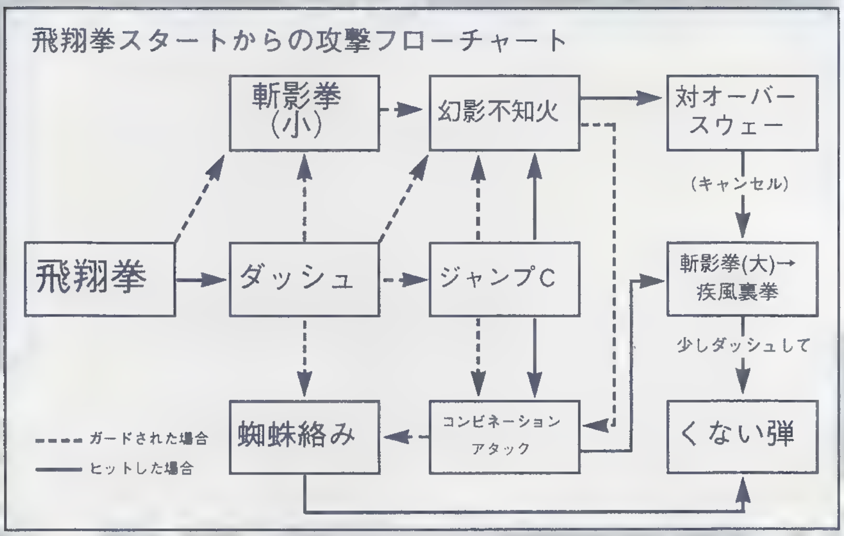
こうなると、まったく別の攻めを考えなければならないか…というとそんなこともない。やはり、スキの小さい飛翔拳を盾にダッシュしていくのが基本。そこから、ジャンプCからの連続技を狙っていこう。無敵対空ばかり使う相手には幻影不知火を、ガードが堅い奴には蜘蛛絡み…と変えていく。

なお、このゲームの斬影拳はかなりいい加減に入力しても出てしまう。↙↘という入力も出てしまうため、昇龍弾を➡↙↘で出すとよく斬影拳に化けるので注意。

疾風裏拳ヒット後のくない弾はダッシュしてから入力しよう。

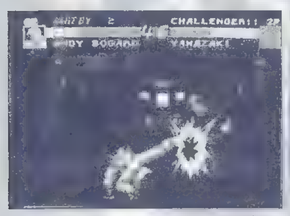


まず飛翔拳。これを盾にダッシュからの攻めは超基本。





この距離からジャンプしてCか幻影、蜘蛛絡みなどに持ちこむ。



実は強い避け。アンディは↙➡では斬影に化けるので⬅➡と入力しよう。



奥ラインの相手に対スウェーを当てたら飛翔拳が確実。

道を求める者よ集まれ!
新声流攻略道場!!

男は威力で勝負!! ジョー・ヒガシ

スクリューと連続技

ヒガシの何が強いと問うならば…その答えは判定の強い跳び蹴りからの強力な連続技とスクリューの一発逆転性にある。


レバー←Bは手前ラインに飛ばすので、対オーバーで追い打ちだ。

ハリケーンアッパーの当たり判定が小さいため、ハリケーン連打で押していくという戦法がとりにくく、地道かつ正確にダメージを与えるという戦い方は苦手としている。

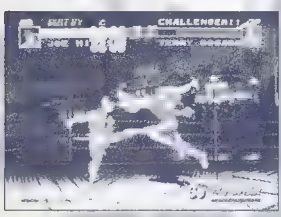
そこで普段は威力のある連続技を狙いつつ、体力が少なくなったらスクリューの破壊力&削りダメージに頼って一発逆転というのが基本の戦法といえるだろう。

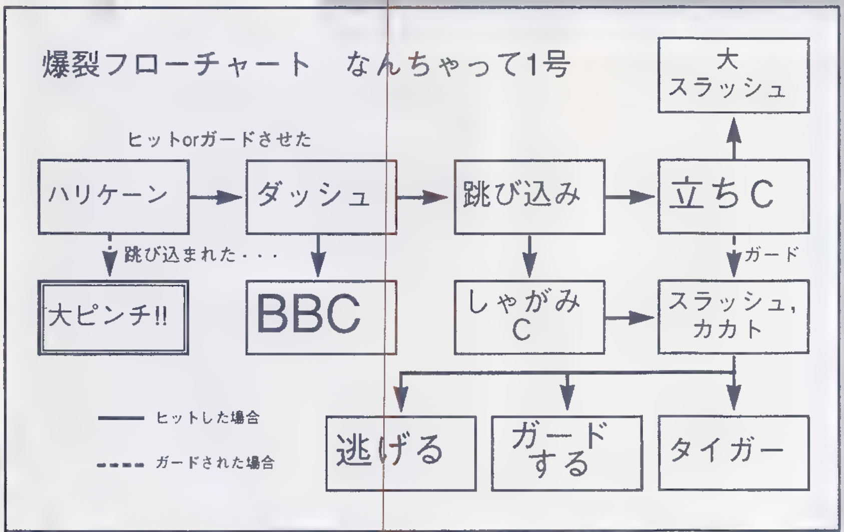
ダメージのデカい連続技として使えるのが、ジャンプC↓近距離立ちC↓大スラッシュキックだ。およそゲージ1本の8割ほどを奪える。スラッシュは↓←←→+Cと入力すると出しやすい。またC攻撃はのけぞり時間が長いので、立ちCがヒットしたのを確認してからコマンドを入力してもスラッシュが間に合う。

ジャンプしたら立ちCが出るまでCボタンを連打して、もし立ちCが当たればC連打を続けながらスラッシュのコマンド。入力、Cをガードされたらハリケーンやカカトに予定変更だ。


ジャンプC→立ちC→大スラッシュでゲージ8割だ。

またヒガシは避け攻撃の性能がバツグンに高いので、なんとか練習して思いどおりに出せるようになっておきたい。これひとつで闘いやすさがガラリと変わってくるぞ。


避けを覚えれば戦闘力150%アップだ。

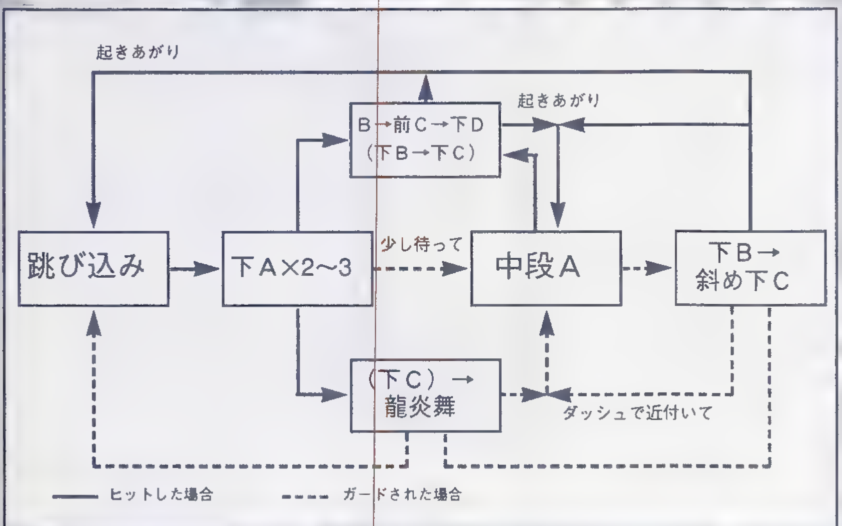


対戦フローチャート

冬でも元気にレオタード 不知火 舞

すべての技は中段Aに通ず…?

舞は遠距離Aがしゃがみガードできない中段攻撃になっていて、この技が中心となって攻撃が組み立てられていく。フローチャート上には書いていないが、「中段A」に向かう矢印のところでは、↓Bや↘Cといった立ちガードできない下段攻撃との2択が可能である。



中段Aが当たったらコンビネーションアタックでB↓→Cとつなげて、相手を手前ラインにふっ飛ばす。ここからはよい連続技がないので、↓Dで安定しておく。


中段Aが出るギリギリの間合いを見切れるようになろう。

ただし背の低いキャラがしゃがんでくらうと、B↓→Cがスカってしまうので、↓B↓↓Cにしよう（間合いが離れているときは、↓Bを省いて直接↓Cにつなぐ）。

また、中段Aをガードされたら、それを見てから↘B↓斜め↓Cに切り換える。このとき↓Bをレバー斜め↓で出せば、次の斜め下Cまでつなぎやすい。相手が立ちガードし続けてくれれば当たる。


子供と女どもには中段A↓Bがスカってしまう。

ゲージが溜まっているときは中段A↓超必殺忍蜂・レオタード忍蜂につなげてもよい。ただ、これまた背の低いキャラがしゃがんでくらうと、レオタード忍蜂はつながらないので注意。


夏でも冬でもレオタード。

レイジングストームにつなげろ
ギース・ハワード

担当

Bボタンが決め手

ギースの攻撃の起点となる技は、立ちガードできないしゃがみBとリーチのある立ちBの2本柱となる。

しゃがみB×αの攻撃は欲張って立ちC攻撃が入らないことだけは避けたい。間合いで判断しにくいのなら2発なら2発と決めておくとよい。

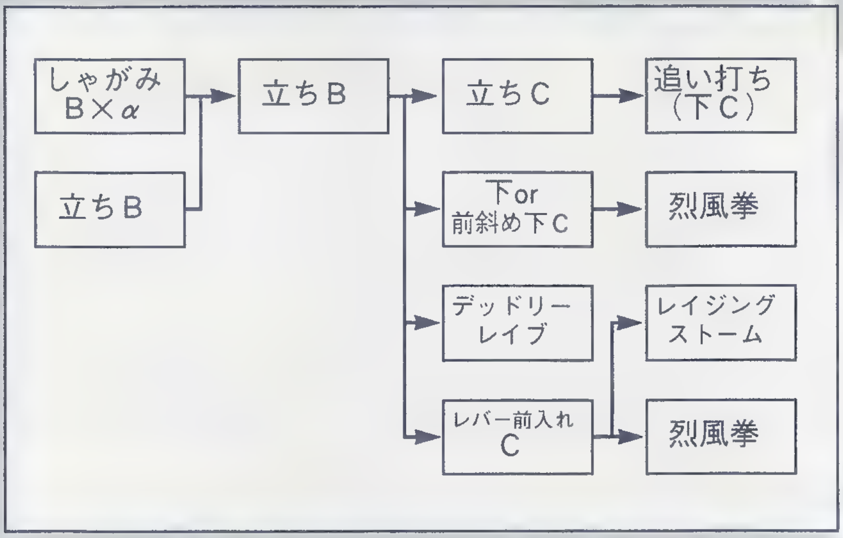
また、ガードされているのなら立ちBからの立ちCのタイミングをわずかに遅らせて通常技では割り込まれなくするといいだろう。いわゆるディレイだ。

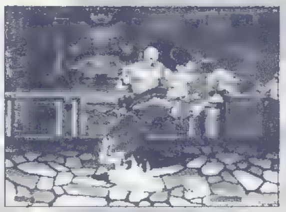
これは、足払い連打で返そうとする相手には絶大な効果を発揮するぞ。ただし、無敵技では返されるので注意。このあたりは読み合いかな。

ただ、ギースの真の狙いはコンビネーションアタックからの→Cキャンセル↓レイジングストームだ。

なお、間合いが離れていると逃げられてしまうので、これこそしゃがみBを欲張って多く入れないこと。

また、デッドリーレイブにつなげる場合は立ちBをキャンセルしてからになる。




立ちC攻撃のタイミングにディレイをかけると有効。


レバー前Cをキャンセルしてからの…、


レイジングストームはぜひ決めておきたい。


デッドリーレイブへは立ちBをキャンセルして行う。

あ、ええ感じですよね!
望月双角

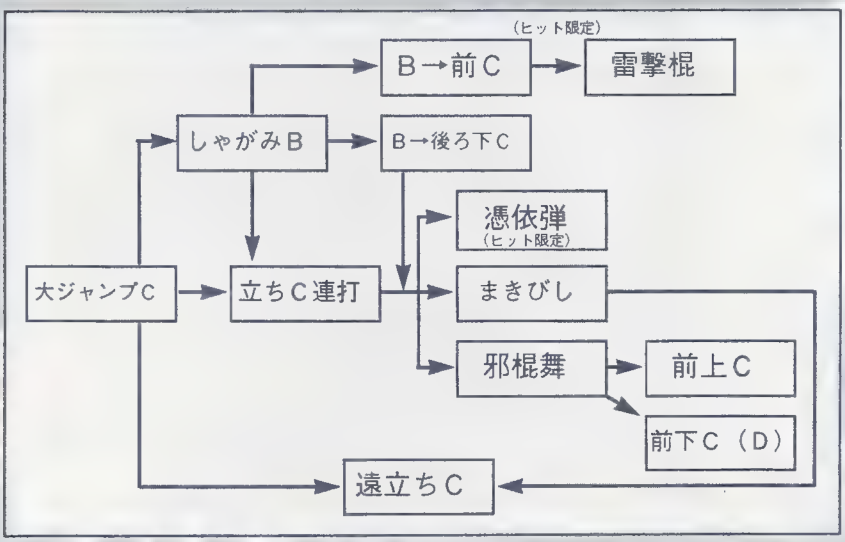
担当

大ジャンプCまでのプロセス

双角は高性能な飛び道具、"まきびし"に加え、破滅の炎、錫杖上段打ち、昇りCなどの対空兵器が揃っているため、遠距離での攻防に不利な要素は少ない。

しかし決め手となるのは、やはり連続技。つまり接近戦だ。大ジャンプCが全キャラ通してトップクラスの強さを誇るので、主にこの技を使って相手の懐に入ることになる。


遠距離で牽制しつつも要はいかにこの状況に持っていくかがポイント。



そこで重要になってくるのが、いかに安定した跳び込みを行えるか。

相手の飛び道具、足払い、スウェーの戻りを先読みする、といった基本的なものは当然として、双角なら"まきびし"を絡ませたい。

単純に"まきびし"→ジャンプCとするだけでも、相手にとっては、それなりに嫌なものだ。

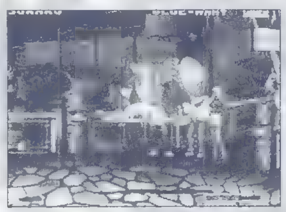
ただ、それだけだと選択肢が少ないので、まきびしダッシュで近づいてから、直接C連打を当てにいったり、相手のジャンプを防ぐため昇りCを出したりする。

昇りCは自動で、よく昇天殺(空中技)になってくれるという特典もあるぞ。

ほかに、まきびしをスウェーで避けられることもあるので、反応でDを押せるようにしておこう。

こういった布石が効いて跳び込めたら、フローチャートを参考に攻めてみてほしい。


双角の跳び込みの布石として、まきびしを活用してみよう。


相手のジャンプを防ぐために出した昇りCが、勝手に空中投げに…。

対戦フローチャート

確実に当てろ！
ボブ・ウィルソン

担当：[illegible]

大切なのはミスのないプレイ!!

ボブにとってフローチャートはあまり意味がない。それは、ボブが「対応型キャラ」だからだ。

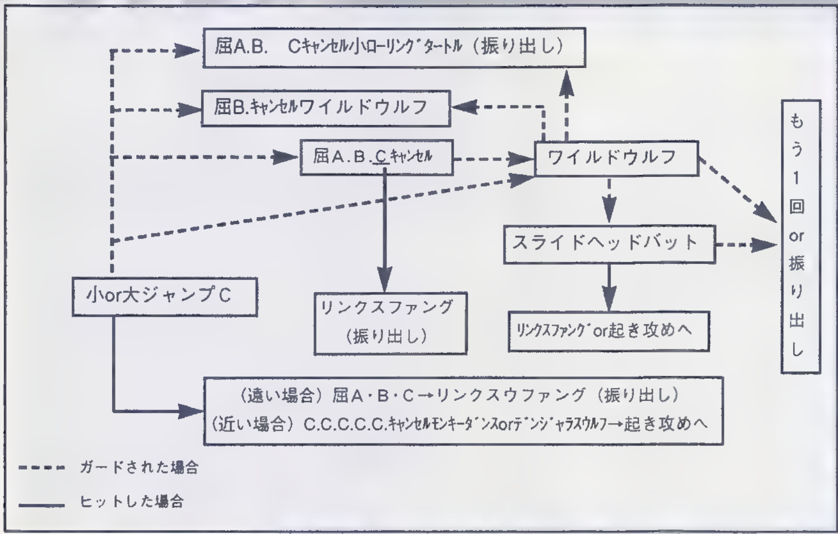
実戦中にボブが相手にあたえるダメージのほとんどは、対空技などを空振りさせたあとに入れるC連打や、スキを見て（もしくはスキの大きい技をガードして）入れる投げ↓ホーネットアタック↓リンクスファング、そして小ジャンプC、垂直ジャンプCだ。

つまり、ボブ使いにとって重要なのは、相手に技を空振りさせる誘いやフェイント、読み、そしてその後にミスなくきっちりと攻撃を加えられる判断力と操作技術なのだ。

フローチャートが有効になってくるのは、実はこちらがリードして押し気味のとき。

コンビネーションアタックからしつこくワイルドウルフ、ローリングタートルを出していき、時折本命のA↓B↓C↓追い打ちを出す。

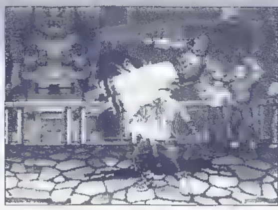
スライドヘッドバットやワイルドウルフを出すタイミングは、経験値がものを言うぞ。




小JCをしつこく何回も出していく。これは重要だ。


対空技、エレファントタスク（☗A）は威力が高い。バカにせず使え！


対オーバースウエー攻撃は、必ず当てろ！ボブにとって数少ないチャンスだ。


小ジャンプDC（裏回りC）を素早くさりげなく混ぜられないとダメ！

うそつきほど強い!?
ホンフゥ

担当：なぜかハマー

基本は烈火棍!?

ホンフゥの攻撃はカウンタータイプのものが多く、相手の反撃やミスに単発で入れていくことになる。よって普段の動き方も、相手が「思わず動きたくなってしまう」ような組み立てにする必要があるため、「攻めの簡略図」としてのフローチャートを書くことはまず無理。反撃を誘ってのカウンターを狙うには、敢えて固めの密度を少なくして「ワザと」スキを見せる必要があるので、連携としては穴があればあるほどいいのである。

カウンター時に使う必殺技の優先順位を並べてみると、

1烈火棍（何でもOK）
2電光石火の天（対足払い）
3電光石火の地（対立ち技）

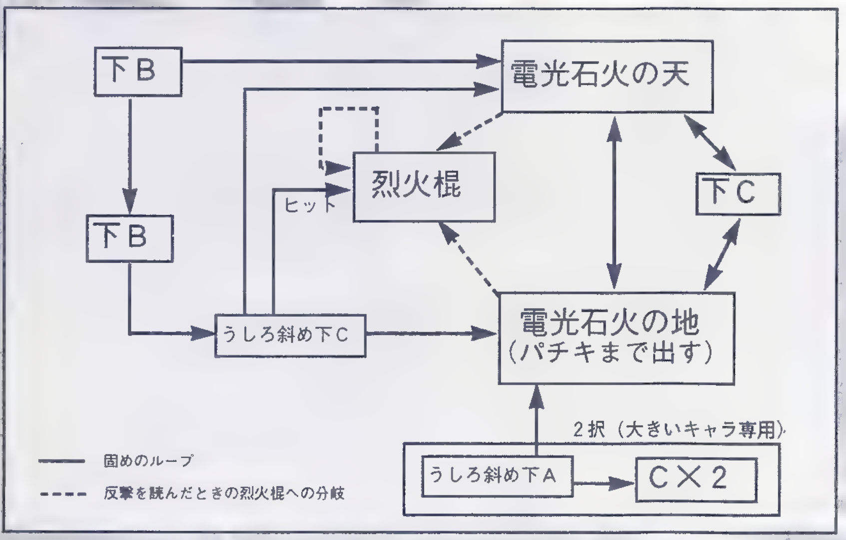
となる。逆にこれらは誘い技としてガードさせた場合、

1電光石火の地（パチキをきちんと当てれば反撃不可）
2電光石火の天（出の早い技に対しては注意が必要）
3烈火棍（威力の高い単発技をもらいやすい）

といった感じで、その使い勝手が逆になる。試合の流れを読みつつ、うまく使い分けていく努力をしよう。

そのほかは使える技として、B・B☗Cのコンビネーションがある。数少ない連続技としてはもちろん、☗Cの判定がバカみたいに強いので、これを空振りしながら近付いていくこともできる。

基本は、キャンセル必殺技で延々と固めると見せかけての烈火棍カウンター。表の並びにとらわれず、いろいろ試してみよう。




「何か動きがヘンだな!?」と思わせておいて。


「烈火こぉーん！」が基本。こんなの表にできません(笑)。


地でしゃがみCを誘い、天で避けつつ攻撃、といった感じで。

ガードされたら3択へ!
ブルー・マリー
担当：MOMO

上へ下へ殴って投げて

それでは、さっそくチャートを見ながら、マリーの攻撃パターンを説明してみよう。

スタートは、スピンフォールだ。この技はジャンプ攻撃と同じ性質を持っており、しゃがみガード不能。スキも少なく、ジャンプ攻撃よりも確実なので、攻撃のきっかけにはもってこいの技だ。

スピンフォールがヒットとしたら、連続技に持っていく。近距離の場合は、近距離C↓ストレートスライサー↓スタンファングの5段攻撃。離れてヒットした場合は、ダブルローリング←↓スピンヒールアタック（ダウン攻撃）の3段攻撃が入る。

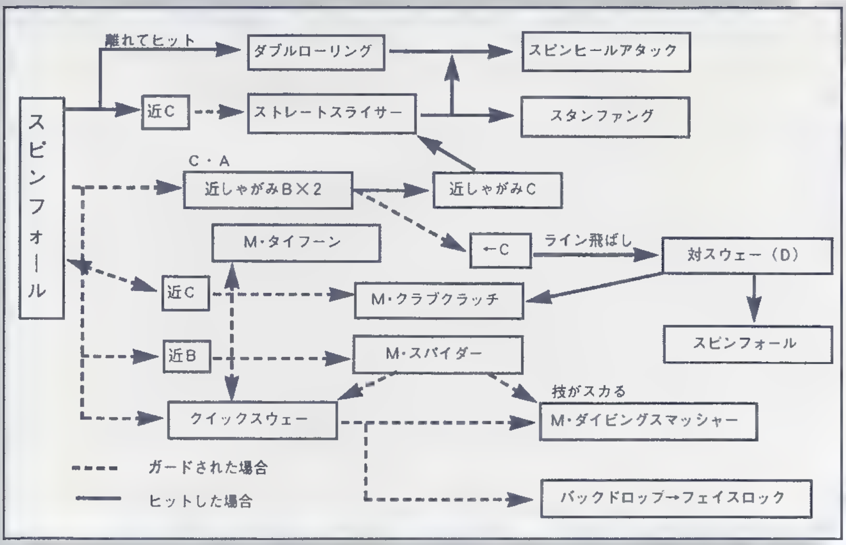
基本的には連続技狙いなのだが、スピンフォールがガードされても、マリーの攻撃はそこで終わるわけではない。むしろ、ガードされたときのほうが選択肢が多いのだ。

ガードされたときの選択は、上段、下段、投げの3択攻撃になる。上段攻撃はスピンフォールと、近距離しゃがみB×2↓←Cのコンビネーション。下段攻撃は、近距離しゃがみBと、M・クラブクラッチになる。

スピンフォールでしつこく上段を攻めていれば、いつか下段にスキができるので、上段をガードされるようになってきたら下段を攻めてみよう。

投げが一番豊富で、4種類もある。どれを狙っていくのかはそのときの状況によるのだが、一つ注意してほしいことがある。それは、ガードしている相手には、投げができないことだ。スピンフォールから直接M・ダイビングスマッシャーを狙ってもいいのだが、相手のガードが解けるまではスカってしまうぞ。

近距離C↓M・スパイダーは絶対に技がスカるので、そのスキに投げることもできる。




相手にスキをつくって投げてしまえ！


近距離C→M・スパイダーはスカるので…、

狙うはもちろんBB⇧C!
フランコ・バッシュ
担当：バリバリK-TAN

決まれば強力!外すと痛い…

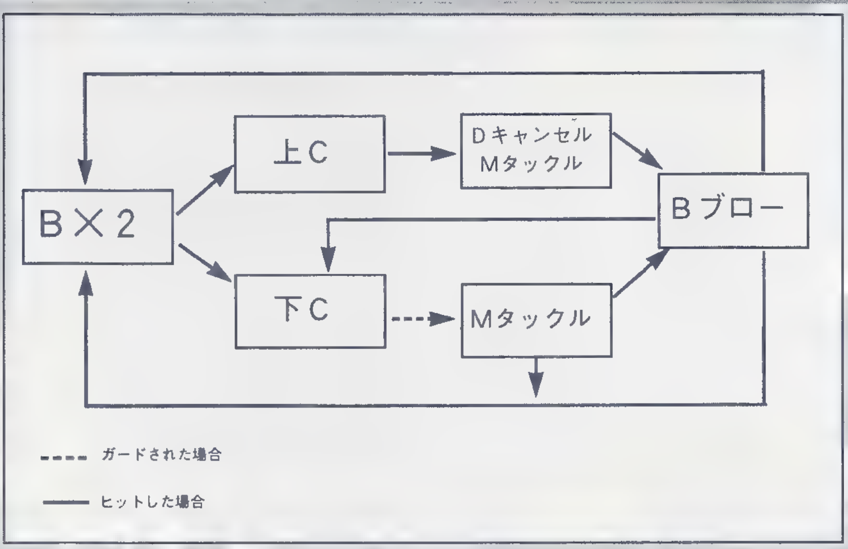
F・バッシュの相手を攻める上での大まかなコンビネーションは、立ちorしゃがみBボタン2発からの、↑C（しゃがみガード不可）と、↓C（立ちガード不可）の2択攻撃だろう。

もしこのBB↑Cがヒットして奥のラインに相手を押し出すことができたら、相手の起き上がりに合わせてDボタンを押し、キャンセルをかけてMタックルを出し、バックブローへとつなげよう。そこからまたBB↑Cへとつなげるのである。が、実は、このバックブローからB攻撃へとつなげるのがまた難しい。Mタックルからブローへとつなげるとき、少しBブローを遅めに出すと次のB攻撃が入りやすい。感覚をつかむまでが大変だ。

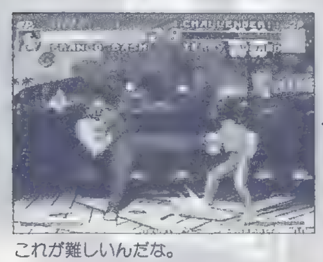
そうすると、相手はBB↑Cをガードするようになるだろう。それゆえに、BB⇩Cが存在する。お互いの読み合いだ。

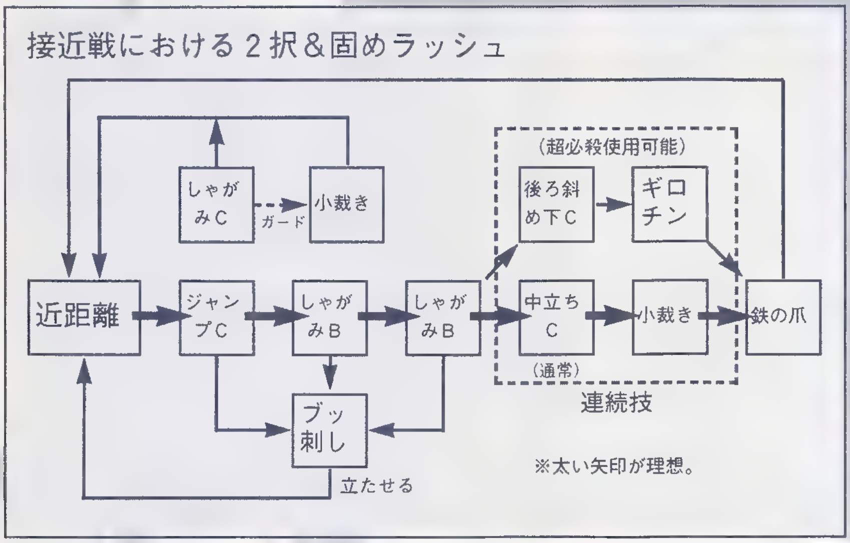
最初からBB↓Cを狙っていく場合は、↓Cの足払いにキャンセルをかけてMタックルを出しておくといい。このときに出したMタックルが相手に届かなくても、BBからの2択を行ってみよう。Mタックルは、相手に近づく手段としても使える。


ガードされると反撃を待つのみ。




バックブローから…、


これが難しいんだな。



決め技はチョッピングレフト
山崎竜二

上から押して下から突き上げて

山崎には蛇使いという使い勝手のいい必殺技があるため、できればこれで遠距離から寄せ付けずに、優勢勝ちもしくはOBを狙うのが理想である。とはいえそこは人間のやることと、エスパーでもない限り反撃（接近）を許さずに勝つことはまず無理。よって、安定感はなくとも一発逆転を狙える（短時間で大ダメージを与えられる）可能性のある近距離での戦法も知っておく必要がある。

チャート中の一番最初にある近距離とは、相手から大体1～2キャラ離れた位置のこと。しゃがみCの先が届き、ジャンプで密着できる間合いだ。小裁きのヒ首の先端やギロチンをガードさせるなど、まずはこの距離まで近付くことから始まる。

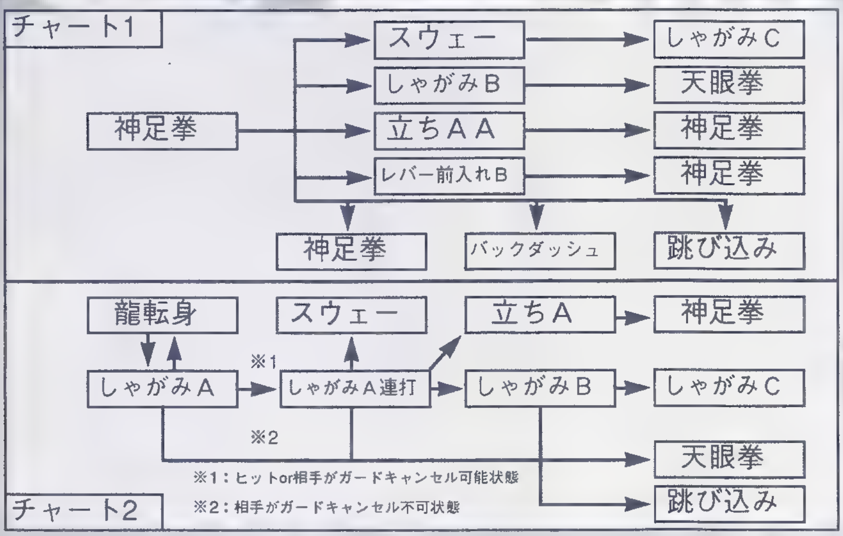
ただし、この間合いになったからといって有利に進められるとは限らない。しゃがみC→小裁きや垂直ジャンプなどで相手の技の空振りを誘い、その隙に跳び込んでいくようにしよう。もちろん転ばせた時は一気に密着する。

2択の比率は、相手プレイヤーにもよるが、ブッ刺し8割ぐらいに考えてもいいだろう。しゃがみBからの連続技はギロチンを使わなくても相当痛いので、いざという時の切り札として使いたい。ブッ刺しだけでも、この技は気絶ダメージとその継続時間が長め（推定）なので、ラッシュを続けていれば気絶を狙える。

キャラや間合いの関係で連続技を失敗するのがイヤな人は、最後のCをレバー↓か↘で出して転ばせよう。ダメージは低いがラッシュは安定して続けられるぞ。


だいたいこの辺。余裕があるならしゃがみC↓蛇使いで離しても可。


背の低いキャラにはよくこうなる。反撃受け放題。



反撃されやすいポイントを覚えよう
秦崇雷

今回は、要点だけを簡単におさらいしておこう。

まず基本となるのは、前後ダッシュやスウェーなどを駆使した高速移動からの攻撃。その目的はしゃがみA×数発→立ちA→神足拳という連続技を決めることにある。

そして、ここからいかに激しくラッシュをかけて攻めたてることができるかが、崇雷使いの腕の見せどころだ。

いくつか注意点を挙げておくと、まず神足拳→神足拳は相手のしゃがみCに弱い。もう一度繰り返す、しゃがみCに非常に弱い。苦しまぎれに出したしゃがみCをくらってしまい、あっさりと攻めの流れを止められてしまうことが往々にしてあるので、調子に乗って神足拳を出しまくったりしないように。OBの危険性も高い。

神足拳→しゃがみCのしゃがみCは、相手のしゃがみCの空振りに合わせるように出すのがポイント。神足拳（↓ワンテンポおいて）↓しゃがみCの感覚で。

フローチャート②は崇雷がもっとも信頼するしゃがみAからの行動だ。ここでの注意点は相手がガードキャンセル可能かどうかで、次の選択肢が変わってくるということ。崇雷のしゃがみAは立ちガード可能なので、連打するとGCされやすい。そこで立ちガードできないしゃがみBやしゃがみCを混ぜることで、やはり攻めの流れを止められないようにしよう。

信頼のおける神足拳→神足拳としゃがみA連打こそが反撃されるポイントだということを覚えておこう。


神足拳→神足拳は大足払いに注意。


ほい来た!!相手のゲージはしっかり確認しておくのだ。

気持ち良く固めよう！ 秦崇秀

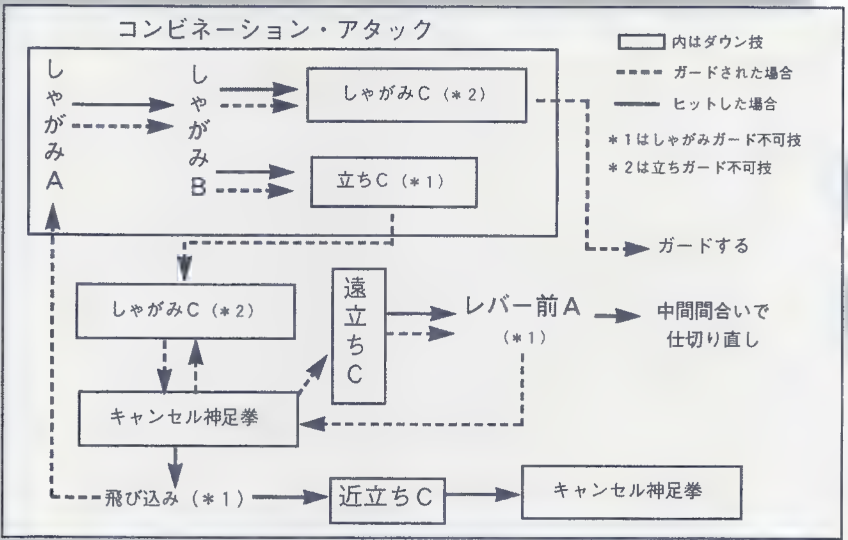
担当：珈琲 [illegible]

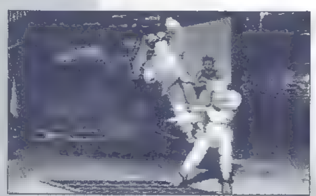
コンビネーションアタックからのフローチャート！

崇秀は闘いの大部分をフローチャートにすることができるが、今回はその中でコンビネーションアタック後のフローチャートを扱ってみた。非常に爽快な固めを行うことができる部分なのでしっかりチェックしておいてほしい。

崇秀のコンビネーションアタックはそれだけで2択攻撃を行うことができるが、C・A中のしゃがみCはガードされると相手のほうが先に動け、攻守が入れかわってしまう。一方立ちCは崇秀側が先に動けるので、ここは2択にせず立ちCを出して攻め続けたいところだ。

C・A中の立ちCはヒットすればダウンするのでそれでOKとして、ガードされた場合はすぐしゃがみCを出していくとよい。相手は立ってすぐしゃがまなくてはならないぞ。しゃがみCを出したらキャンセル神足拳を出しておこう。しゃがみCで相手がダウンしていても神足拳後こちらが先に動けるので問題ないし、ガードされてもこの間合いならばこちらが先に動ける。ただしボブにはボブサマーがあるので、しゃがみCがヒットしたときにキャンセル神足拳はまずい。




C・AへはB神眼をガードさせたり跳び込んだり、といったところから入るとよい。

キャンセル神足拳をガードさせたらここから連続ガードは狙えないが、まだまだ十分有利な状況だ。さらにしゃがみCを出すなり跳び込むなりして攻めていくとよいだろう。

ここで他のバリエーションとして遠立ちCからレバー前Aという手もある。レバー前AでOBを狙うときに特に有効な連携だ。


C・A中の立ちCは崇秀側が先に動ける。これ重要！

相手をダマしダマしラッシュをかけよう ダックキング

担当：M.D.S [illegible] 笹岡

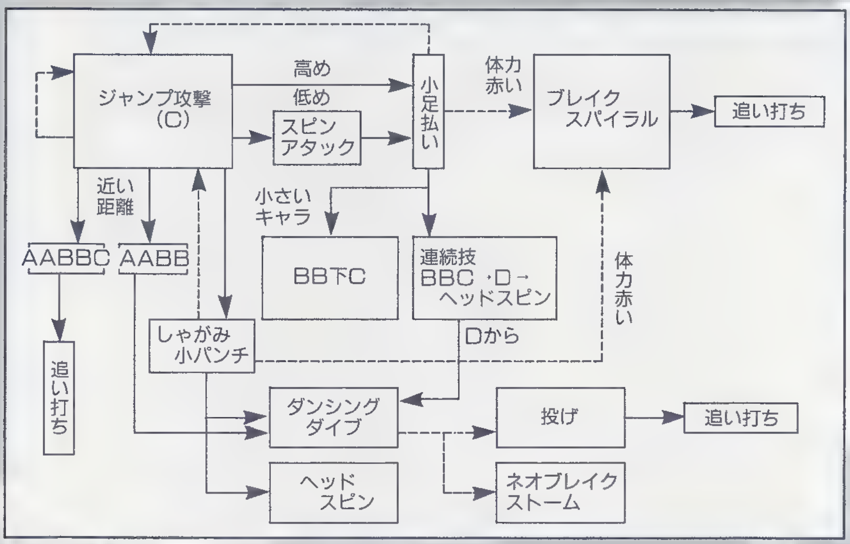
ジャンプ～ジャンプでラッシュをかける

このフローチャートは、基本的にラッシュのときの攻め方について書いてある。

ラッシュへの入り方について少し説明しよう。基本は相手の起きあがりなどにダッシュ小ジャンプからの大キックor小キックから、小足払い…などと入っていく。垂直ジャンプからのスピンアタックや、ラインから、というようなバリエーションも持たせよう。

ラッシュのスタートは、ジャンプ攻撃ではなく、小足払いやしゃがみ小パンチなどからスタートしてもよい。実戦では小足払いからがメインになるだろう。

このフローチャートには中段は含まれてないが、当然ガードされたときには中段も織りまぜていく。体力が赤いとき（ゲージがフルのとき）は、もちろんブレイクスパイラルを狙っていく。



あと、注意として、小足払いなどをガードされたあとのジャンプ攻撃などは、もちろん読まれていれば反撃を受けるので、ジャンプするタイミングを読まれないようにするのがポイント。ジャンプするように見せて対空をガードし、連続技をたたき込むのが理想。

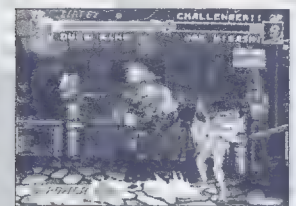
連続技は、大のヘッドスピンをいれるが、ヘッドスピンは、相手が転んでそこでラッシュが終了してしまう。

そこで、一気に勝負に出たい場合は、ヘッドスピンの代わりにダンシングダイブを入れて、反撃覚悟で突っ込む。

このフローチャートには含まれていないが、もちろんめくりが当たったら気絶連続技をたたき込んでやろう。

コンビネーションアーツのAABB→ダンシングダイブは、実は反撃を受けない（攻略ページ参照）ので、ジャンプ攻撃が近い間合いで当たったら、この攻撃からラッシュに持っていくのが有効だ。


相手を転ばしたらラッシュ開始。めくりかどうかわからないようにジャンプ。


AABBキャンセルダンシングダイブはラッシュをかける上で重要。

おいらいつもやりっ放しだぁ～
キム・カッファン

コンビネーションからのフローチャート

見てもらえれば一目瞭然であるが、キムのフローチャートはしゃがみAで始まり、しゃがみAに戻るループ型だ。

ジャンプ攻撃や相手を倒した後が最大の狙い目。一度くらいついたら逃さないつもりで攻撃し続けよう。立ちB×2の後の選択にしゃがみAなのは、BBが前に歩きながら蹴るため離れずに戻れるからであって、相手の技はもちろん割り込める。割り込もうとする相手にくる選択が、次のディレイCや飛燕斬である。飛燕斬のほうは、ガードされると反撃されるので自分の判断で使ってほしい。

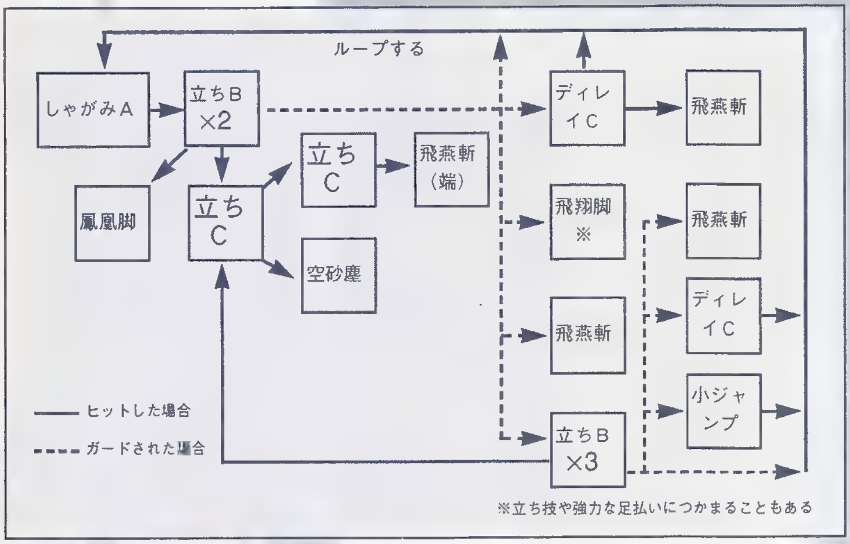
ループできるチャンスはすかさずしゃがみAからくり返す。キムのコンビネーションは、固まっている最中のどこでガードを解いてもヒットするためループは相手にとって非常につらい。ディレイと使いわけるともの凄く強いぞ。

これだけで十分固めていけるのだが、相手がガードに専念し続けている場合は、小ジャンプから攻めなおしたり、それでも固まっているようならネリチャギや歩きしゃがみAで相手を徹底的に崩そう。

相手にヒットしたら、そこから最後までつなぐ。コンビネーション中の立ちCのあと空砂塵があるが、これは主に小さいキャラ用。端なら飛燕斬。溜まっているときは鳳凰脚と状況をよく見て毎回最大ダメージをとっていけるように。


相手が固まっているかどうかを判断して、


しゃがみAにループ。技を出すと思ったときはディレイC。




ネリチャギも相手が忘れた頃に使えば効果的…かも。

アウトレンジから近づいたとき…
ビリー・カーン
担当：MVP

狙うは連続技

ジャンプCからの連続技が強力なビリーであるが、最近はそう簡単には入れさせてもらえない。

そこで接近戦で攻めるときにはただやみくもにジャンプから攻めるのではなく、垂直ジャンプやしゃがみAなどの比較的相手のガードをくずしやすい技をうまく使うことが重要だ。

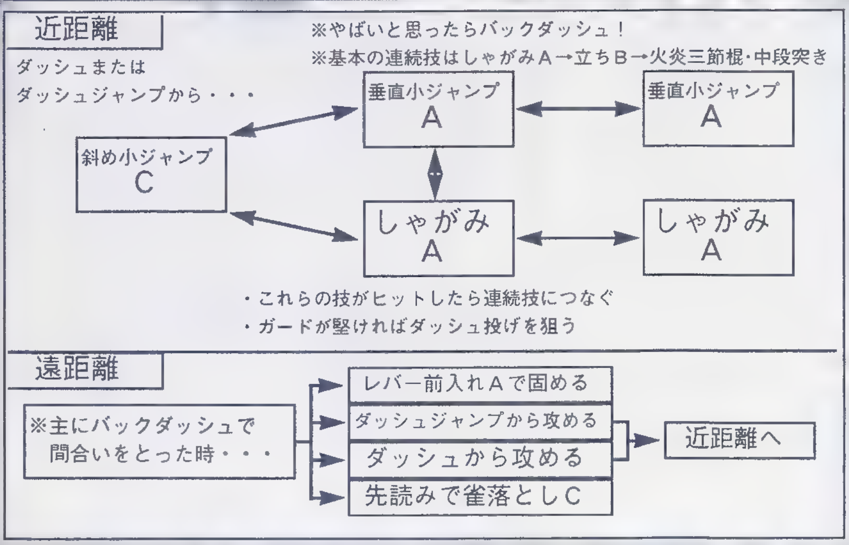
これらの技は、だいたい相手の足払いが当たりやすい間合いなので、足払いを誘ってそのスキに斜めジャンプから連続技につなぐのが非常に有効である。

もしも相手がガードばかりするようであれば、ダッシュ投げを狙おう。ダッシュ投げのコツはダッシュして近づき、レバーを後ろに入れてすぐにCを押す。慣れればスムーズに決められるようになるだろう。

ビリーは相手に攻められるとやばいので、接近戦で相手がジャンプから攻めてくるなと思ったら、すぐにバックダッシュで逃げてしまおう。

次は遠距離戦だ。基本的にはレバー前入れAで固めつつ、ダッシュジャンプかダッシュから攻める。

注意してほしいのは、遠距離だからといってむやみに技を出すな、ということ。どういうことかと言うと、ビリーの三節棍は棒にまで判定がある上に、1つ1つの技のスキが大きいからである。




近距離。攻めまくるべし。


遠距離。むやみに技を出すな!!

対戦攻略

知って得すること特集

ダックキング

ひとたびめくり大があたれば16人中13人までを気絶させることができる。とにかく攻めて、一回つかまえたら逃がさずトドメをさしてやろう。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

その1 追い打ち入る技特集

巷のゲーセンで見ていると、ブレイクスパイラルを決めても、そのあとの追い打ちをちゃんと入れてる人をあまり見ない。



レバー下&ボタン連打でオッケーだ。ギースには入らない。

追い打ちのダメージも結構バカにできないので、入るところは確実に入れていきたい。

そんな基本的なのから、実はこんなのにも追い打ちできるぞというような意外なものまで、追い打ち入る技表を作ってみた。

●追い打ち入る技表

投げ
空中投げ
AABBC
ブレイクスパイラル
ブライクスパイラル(SP)
相手のヘッドスピン

空中投げは、慣れないと投げたあと入れるタイミングが速いので忘れやすい。

ブレイクスパイラルSP付きは、相手を高く放り投げるので、画面の端に近くないと入れることができない。

また、相手のヘッドスピンのスキにも、追い打ちが入るぞ。だがこれは、自分がヘッドスピンをスカったところにも追い打ちが入ってしまうということなので、追い打ちを持っているキャラと対戦する場合には気をつけよう（決められたら屈辱だ）。



空中投げのあとも、追い打ち。タイミング早めだ。



ヘッドスピンをスカると、追い打ちの的になるぞ。

その2 BBCコンビネーションがすかるヤツを覚えよう

BBCのコンビネーションは、ダックにとって基本なので、とても頻繁に使う。

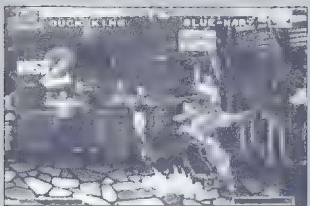
だが、そのコンビネーションの使えない相手もいる。

なぜなら、そのキャラたちは、BBCがしゃがみ状態に当たったとき、あまりにも背が低いため、Cのパンチがスカってしまうのだ。

一応ガードさせればガードさせることはできるのだが、肝心のライン飛ばしができないのでは、話にならない。

なので、これらのキャラには、完全な相手のスキにしかBBCは使えない。相手にして非常にイヤなキャラたちなのだ。

で、問題のBBCがスカるキャラたちとは、舞、ホンフゥ、マリー、秦兄、秦弟の5人。この5人と対戦するときは、相手のくらいポーズを見てから技を出すクセをつけよう。



これがスカる！相手の反撃受けまくりだ。

その3 ダンシングダイブのスキについて

ガードされてしまうとスキが大きいが、ピヨらせダメージが大きいので、ぜひとも連携に組み込みたい必殺技だ。

具体的には、どのように組み込んだらいいのか？

●しゃがみ小パンチからつなぐ

連続技としてつなぐのだが、小パンチを入れる数が少ないと、当たっても反撃を受けてしまう。また、投げ間合いの広いキャラには、小パンチを目一杯入れてから出しても、当たった着地を投げで返されてしまう。

相手の反撃を防止するには、着地にネオブレイクストームを出してみるとか、小パンチを連打するとか、投げを狙ってみるとかするしかない。

一番いいのは、そのまま気絶まで持っていってしまうのが理想型だ。気絶させられる連続技は、このあとの表をみてみよう。



ダンシングダイブの着地は危険がいっぱいだ。



相手がミスればブレイクストームも有効。

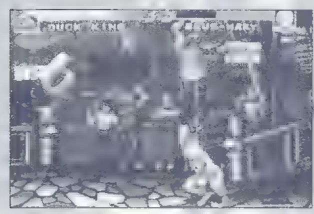
●AABBから連続でつなぐ

このコンビネーションからつなぐのが、2つ目の方法。

これからつなぐ利点は、着地のスキが、しゃがみ小パンチからつなぐよりもスキが少ないのである。

これにより、相手よりも若干先に動けるので、相手の投





AABBのあとのダンシングダイブならほんのちょっとだけど、先に動ける。使わない手はない。

ダックキングお手軽気絶連続技リスト

テリー	JC→昇りC→スピン×3→下A×3→ダンシングダイブ×2
アンディ	JC→昇りC→スピン×3→下A×3→ダンシングダイブ×2
[illegible]	JC→昇りC→スピン×3→下A×3→ダンシングダイブ×2
フランコ	なし
舞	JC→昇りC→スピン×3→下A×3→ダンシングダイブ×2 JC→スピン×3→下A×5→ダンシングダイブ×2
ボブ	JC→昇りC→スピン×3→下A×3→ダンシングダイブ×2
ギース	JC→昇りC→スピン×3→下A×4→ダンシングダイブ×2
ビリー	JC→昇りC→スピン×3→下A×3→ダンシングダイブ×2
ホンフゥ	JC→昇りC→スピン×3→下A×3→ダンシングダイブ×2
ヤマザキ	なし
双角	JBC→昇りC→スピン×3→下A×3→ダンシングダイブ×2
マリー	JC→昇りC→スピン×3→下A×3→ダンシングダイブ×2
キム	JC→昇りC→スピン×3→下A×3→ダンシングダイブ×2
秦兄	JC→昇りC→スピン×3→下A×3→ダンシングダイブ×2
秦弟	JC→昇りC→スピン×3→下A×3→ダンシングダイブ×2 JC→スピン×3→下A×5→ダンシングダイブ×2
ダック	JC→昇りC→スピン×3→下A×3→ダンシングダイブ×2

げ返しをジャンプしたり、相手の反撃をガードしたりすることが可能だ。

相手が「またダンシングダイブできたな。よーし、着地に強烈な連続技を入れてやるぞ」などと考えているようなら、着地にネオブレイクストームをだしたり、対空技をスカらせたりと、攻めに幅がでてくるぞ。

相手が警戒してガードをするようになればこっちのもの。着地にブレイクしてやるチャンス到来だ。

●変な連続技になることがある

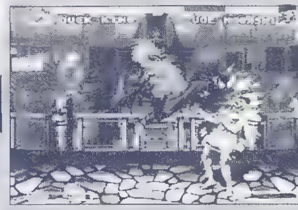
これは、ダンシングダイブに限って、普通はつながらないような連続技がつながるという驚異現象。

まず、ダンシングダイブを、小パンチ3〜4発からいれる。そして、着地にこちらは小パンチを思いっきり連打してみよう。

相手側が、リバーサルで（必ずしもリバーサルでなくともよい）爆裂拳などの技（無敵でないもの）を出していると…なんと、そのしゃがみ小パンチが連続でつながってしまうのだ！

一瞬永パかな?とも思えるが、相手がガードをしていれば、絶対につながることはないので、まったく実用性ゼロ。

CPUにやるとこうなりやすいので、一回遊んでみるといいだろう。



この着地に小パンチ連打していよう。そこに相手が技を出すと…、



え?なぜ?なぜか連続でつながってしまう。

その4 気絶させやすい技を探す

まず最初に、よく使う連続技の気絶ダメージを調べてみたので紹介しよう。

それぞれ、その連続技をいれてから、小パンチ何発で気絶するかを調べてみた。

この表をみれば、だいたいどの技がどの程度の気絶ダメージになっているかがわかるだろう。

しゃがみ小パンチの入っているものが、気絶ダメージが大きいようだ。

さらに、必殺技ではダンシングダイブが、ほかと比べて気絶ダメージが大きいことが言えると思う。

なので、この二つを両方連続技に組み込めば、相当気絶させやすいのでは?

と考えていった結果、ダックは1回の跳び込みから気絶まで持っていく連続技をもっていることが発覚した！

[illegible]	[illegible]
JC→BBC→D→ヘッドスピン大	7
JC→下A×3→ヘッドスピン大	7
JC→下A×3→ダンシングダイブ	6
JC→AABB→ヘッドスピン大	9
JC→AABB→ダンシングダイブ	8
JC→BB後ろC→ブレイクストーム	8
大JBC→下4×3→ダンシングダイブ	5
JC→フライングスピン×3→下A×3→ダンシングダイブ	3

その5 狙うは気絶連続技！！

ダックの気絶連続技は、大きく分けて3種類ある。

ジャンプC↓フライングスピン×3↓下小パンチ×5↓ダンシングダイブ
11HIT

端で、舞と弟の2人に入れることができる。ほかのヤツには入っても気絶はしない。

実戦で決めるのはムズかしいが、一応1連の連続技で気絶するということで。



11HITで気絶。はじっこのみで入る。

（めくり）ジャンプC↓昇りジャンプC↓フライングスピン×3下小パンチ×3↓ダンシングダイブ
10HIT

これが実戦において一番威力を発揮する気絶連続技。なんといってもめくりからカンタンにつながるうえ、フランコ、ヤマザキ、双角の3人以外の全キャラこれで気絶してしまうのだ。

フライングスピンからのしゃがみ小パンチは目押しする。画面のど真ん中でもどこでもつながるぞ！

昇り大からのスピンは、小ジャンプからだと、高さが足りないのででないぞ。通常のジャンプからキャンセルして出そう。



めくりなどのジャンプ大から…、



いきなり昇りの大キック！慣れればカンタン。

大ジャンプBC↓昇りC↓フライングスピン×3↓下小パンチ×3↓ダンシングダイブ
11HIT

大ジャンプから空中2段を出して、そこから前のコンボにつなぐ、1段増えたものだ。

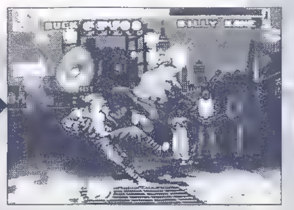
双角は、これを画面の端で入れてやらないと、1度の連続技で気絶させることができない。ほとんど双角専用気絶連続技。



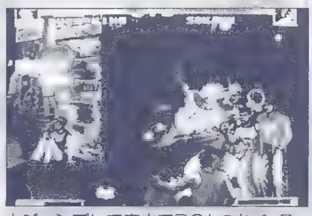
で、その大キックをキャンセルして、フライングスピン。



着地して小パンチ連打。これを3発から…、



やっぱりトドメはダンシングダイブ。は〜い、気絶しました。



大ジャンプして空中でBCとつなぐ。タイミング重要。

ジャンプC（もしくは大ジャンプBC）↓昇りC↓フライングスピン×3↓BBC↓D↓ヘッドスピン×3〜5
8（9）+4〜6HIT
計12〜15HITで

この連続技は威力を重視したもので、気絶ダメージは前のもののほうが高い。

スピンからのつなぎ方は、BBCでなくてもABCでも可だ。

気絶連続技表をよく見てみよう。基本的にはだいたい同じなのだが、対ギースのみ下A×4発だったり、奏兄と奏弟で、耐久力に差があったりするので面白い。

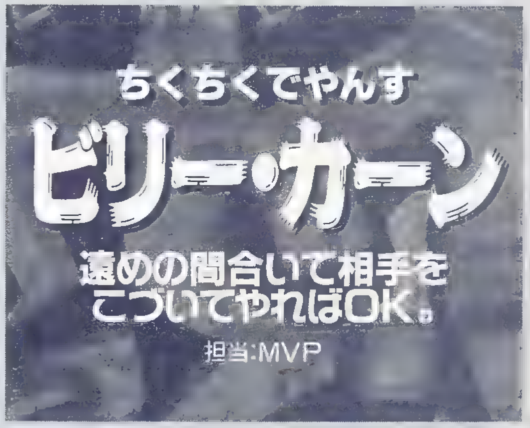


この連続技一回で満タンからここまで減らせました。グウ。

やはり、対キャラクターごとの気絶する連続技をすべて覚えて使い分けていきたい。キャラによってどれが入るのかを頭に入れておかないとダメだぞ。

ライバルはフランコとヤマザキと小さい奴ら全員。それ以外のキャラはめくったら勝ちだ。

対戦攻略



リアルバウト餓狼伝説の中でビリー・カーンの対戦における位置はかなり高そうである。

その理由は、

①武器を使ってるのでリーチが長い
②ジャンプ攻撃が強い
③連続技が楽にできる

である。

それではビリー・カーンの細かい技性能を見ていこう。

通常技にくせがある

ビリー・カーンには使える必殺技が2~3個しかないので通常技の存在がかなり重要である。

●Aボタン

Aボタンの攻撃はどれも使う必要がある。

まずは立ちA。しゃがんでいる相手には当たらないこともあるが、コンビネーションアタックの始動に使うことができ、しかも棍の先を当てるように使うと対空技としても使える。だいたい端と端よりも少し近いときに使う対空技である。接近戦でフェイントとしても使っていこう。

次にしゃがみA。はっきり言って超重要。これもコンビネーションの始動に使えるし、近くでコツコツ当てていくだけで相当嫌がられる技だ。とりあえずヒットするまで出していってもいいくらい、適当に出して強い技である。


コツコツ当てよう。

最後にレバー前入れA。これはリーチが長いので、遠めで相手の動きを封じるときに使う。ダメージよりも相手が動く出鼻をくじく使い方がいい感じだ。


超重要な➡A。

●Bボタン

Bボタンの技はあまり使えるものがない。

立ちBはソバットのような技を出すのだが、これは使ってはいけない。ほぼ確実に反撃を受けてしまうからだ。

しゃがみBは出が早いので接近戦で使おう。またコンビネーションアタックの始動にもなるが、間合いによってはスカるときもあるので密着時のみ使うこと。

●Cボタン

立ちCは棍を杖にして移動しながら蹴りを出す技であるが、これも立ちBと同様反撃を受けやすい。しかし、足払い等を避けて攻撃できるので、ギリギリ届く間合いから出すと使える技に早変わりするであろう。中距離で使うこと。

しゃがみCは相手を転ばすことができるので使う機会は多い。2回判定があり、どちらでも相手を転ばすことができるし、その後⬇Cで追い打ちも可能である。2回目の判定のほうがリーチがあるので、1回目を届かない位置で空振りさせておいて攻撃を誘い、2回目のみをヒットさせるという戦法が結構使える。


ギリギリ当てるように。


追い打ちを忘れずに。

●ジャンプ攻撃

使うジャンプ攻撃はAとC。Cは下方向にかなり強く自分から跳び込むときはこれにしよう。すぐに連続技につなげていって間合いを離してしまうか、そのまま接近戦でチクチクやるか、自分の好きなほうでいく。

Aは横方向に長いので、遠めの対空や相手と少し離れている間合いで垂直小ジャンプをして相手に当てていこう。連続技にはつなぎにくいが、動きを止めるときにはかなり使えるはず。


横に長いので少し遠めで使う。

●コンビネーションアタック

これは2つあるが、主に使うのはA↓立ちB↓キャンセル火炎三節棍中段突き、である。

もう1つのA or B、⬇B↓➡Cは、密着時に狙う。もしヒットしたら相手は奥ラインにいくので、さらにスウェー攻撃↓火炎三節棍中段突きを入れることが可能で、これは体力をかなり奪えるのでぜひ狙いたい。

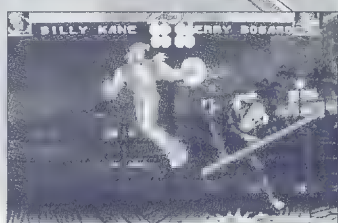
強襲飛翔棍を使う

ビリーはリーチが長いかわりに、1つ1つの技の出が少し遅いので、接近戦で押されると結構キツイ。そういうときはすぐに強襲飛翔棍で逃げよう。

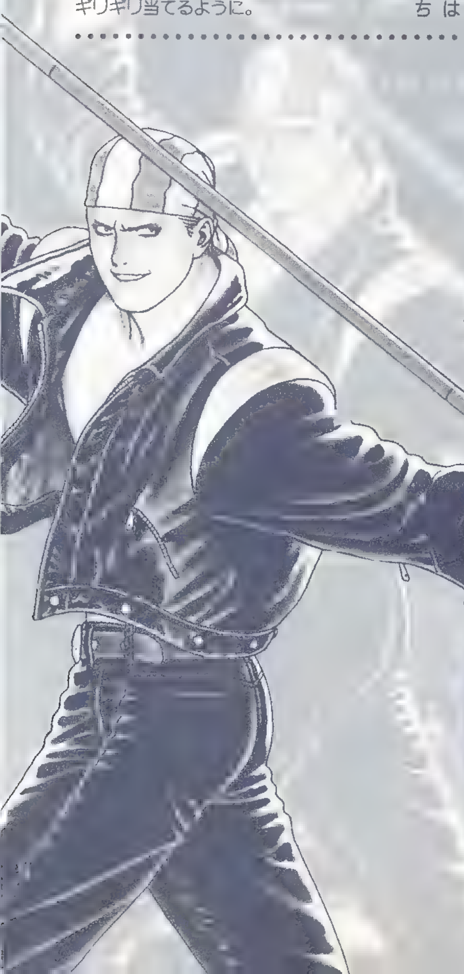

危なくなったら逃げろ!!

また、レバーの入れ方で落下点を調整できるので、あまり対空技が強力でない相手には、これでバンバンいくと非常にいい感じである。

落下点の調整は、レバーニュートラルだと相手の真上に落ちてくるということを覚えておいて、少しレバーを入れてめくりを狙ったりするとい



落下点を調整して技を誘う。



い。

さて、強襲飛翔棍をガードされたときはどうするか。というのは、この後の状態は五分五分なので、地上で技を出しあった場合に必然的に技の出の遅いビリーのほうが負けやすいのである。従って、地上で技を出すのではなく、すぐに小ジャンプをしてしまうのがよい。相手が技を出していればそのまま連続技を入れればいいし、小ジャンプを先読みして対空技を出してくるようなら後方に小ジャンプをすればいい。いずれにしても小ジャンプをするようにしよう。一応相手の攻撃を読んで追撃棍を入力してもいいが、リスクが多くバクチの域である。

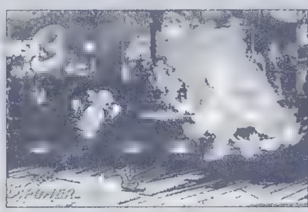

すぐに小ジャンプするといい。

スウェーは使うか？

多分あまり必要ないだろう。というのも、ガードされるとA、B、C、ともに反撃を受けるからである。追いつめられそうなときに逃げるために使う分にはいいが、それ以外で使う必要はない。中央のラインでのリーチをうまく生かすためにはなるべくスウェーはしないほうがいいだろう。

ただ、相手のスウェーには確実にDで攻撃していきたい。できれば火炎三節棍中段突きで追い打ちをかけよう。


Dで引きもどし、


「燃えなさい！」

基本戦法

ビリーの基本はやはりそのリーチを生かした遠めからの攻撃である。三節棍中段突きと→Aでチクチクいこう。

そして、相手から攻められる前に自分からジャンプでいくのがいい。このときはダッシュジャンプCでいく。もしくはダッシュしてCでいってもいい。

ダッシュジャンプで近づい


投げも組み入れよう。

たら、しゃがみAをコツコツとしつこく当てるか、再びジャンプする。小ジャンプのAとCをうまく使い分けよう。もちろん接近戦で狙うのは連続技である。

何度も書くがビリーは攻められるとツライので、接近戦はそう長く付き合わずに、ある程度やったらバックダッシュやバック小ジャンプで逃げること。そして間合いを離してから再び攻めるといい。

毎回同じようにやってもしようがないので、たまには投げを狙ったりフェイントをかけてから攻撃していくといい。

対空はちょっと怖い

ビリーには対空技はほとんどない。しかも、小ジャンプでこられたりするとなおさらやっかいである。

基本的に強襲飛翔棍が役に立つが、それ以外には水襲追撃棍が使える。しかし相手が小ジャンプのときはかなり反応がツラそうで、ガードするか強襲飛翔棍のどちらかの行動がいい。

いくら強襲飛翔棍が頼りになるといっても、着地にスキが多いため、逃げてもすぐに追いつかれるときがあるので乱用は控えよう。なるべく相手にジャンプされないような行動をするのが重要である。

先ほど遠めで火炎三節棍中段突きを使うと書いたが、これもスキが多く、読まれるとあっさり近づかれてしまうので本当にたまに使う程度にしておこう。

気になる連続技

前に紹介したものに加えて今回は超必や潜在能力を使ったものを紹介しよう。

●A↓B(1ヒット)↓超火炎旋風棍

これは3ヒットになれば成功。密着から入らないと連続にならないのがつらい。端でやれば立ちBが2ヒットして4ヒットでも連続になる。

●相手が奥ラインで、D↓超火炎旋風棍

端でのみ可能なので、狙う機会はあまりないだろう。

●ジャンプC↓立ちC↓紅蓮殺棍

これは簡単で超ダメージなのでウハウハでやんす。溜まったら狙っていくべし。

●ジャンプC↓しゃがみB×2↓→C↓D↓紅蓮殺棍

端でのみ可能だが、一回決めればMAXから残り3センチぐらいまで減らせる超強力なもの。一度は決めてやろう。


奥ラインから引きもどし…、


「燃えなさい！」

マーラーの使用方法&各キャラ対戦攻略！

ファイティングバイパーズ

隠しキャラ「マーラー」の使用方法をいよいよ公開。
各キャラの基本となる戦法をフローチャートでわかりやすく説明

バイパーズが盛況なアーケードでないと使えない!?
マーラー
全身タイツ男の主要技を伝授。

担当：マラしじみ

ラーっす「マー[illegible]ーっす[illegible]っすー[illegible]っす。[illegible]ッす。でなことでこの「[illegible]ーっ」マーラーを使ってみようじゃあーりませんか(©[illegible]ャ[illegible]1浜)。

私、脱いでもすごいんです。全身タイツがセクシーな彼を使うには？

マーラーというキャラクターはいわゆる「隠しキャラ」的存在なので、ある条件を満たさないと使用できない。その条件と使用方法とは……。

●15000回以上対戦を行った[illegible]本である[illegible]

●キャラセレクト画面表示中9秒[illegible]の[illegible]にスタートボタンを押しながらレバーを上方向に入れ、そして上方向に入れたまま両端どちらかに移動させていく。コマンド[illegible]

[illegible]（[illegible]）となる。この時注[illegible]いのはほかの方向にレバ[illegible]寄り道しないようにする[illegible]そしてグレースかピッキーよりもさらに[illegible]ると[illegible]マーラー[illegible]画面に現[illegible]のであとは通常どおり選んでやる。

これでマーラーが使用可能になるのだが、条件の一つである「1万5000回数行った筐体」というのは、バイパーズの対戦が盛んに行われているゲーセンでないとその数を越えていない場合[illegible]つまり「隠しキャラ[illegible]マーラーは、どこの[illegible]でも使えるというわ[illegible]ないのだ。ウーン…。

[illegible]ラーを使いたい人[illegible]人の出入りの多い店[illegible]みたほうがいいだろう[illegible]

セクシーな彼の技を使ってみましょう

マーラーの技はどれも強力。とくにコンボ系が強く、上中、下段どこからでもⓅ始動コンボにつなげることが可能。しかし欠点もある。実はガード&アタックがないのだ。ちょっとしたハンデといったところなのかもしれない。今回はその強力な技を紹介しよう。（残りは次号で[illegible]）





●ブローコン[illegible]バー

マーラーはⓅが入れば浮か[illegible]すことが[illegible]一つかこ[illegible]アッパー。入[illegible]軽。ⓅⓀⓅの[illegible]チアッパーでも[illegible]こちらのほうが[illegible]ので覚えておこう。ⓅⓅは二発目が中段ている。何かとお得。



●ブローコンボ[illegible]イ[illegible]キッ[illegible]

Ⓟ[illegible]使[illegible]の[illegible]る[illegible]ボに[illegible]コン[illegible]

●ローコン[illegible]ー[illegible]併[illegible]

●[illegible]チ[illegible]

●[illegible]ジ[illegible]酷[illegible]の[illegible]技[illegible]性[illegible]ず

ほ[illegible]

は、[illegible]

非常に強[illegible]

●ブロー&フ[illegible]ト

マーラーはほかに[illegible]持つが、なるべくこ[illegible]イストでコンボに[illegible]

[illegible]ローコンボ[illegible]。浮か[illegible]

道を求める者よ集まれ！

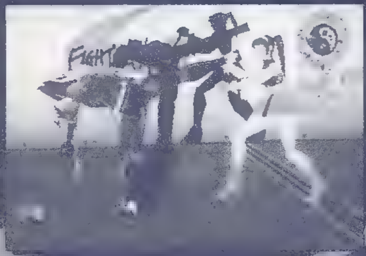
新声流攻略道場！！



ブロー&フィストから



ブローコンボ・アッパーなどにつなげよう。



ーがあるしね。

●ミドル・ダブルアクセル

[illegible]+Ⓚから発生[illegible]

こちらがハイ・ダブルアクセル[illegible]



ブローコンボ・ダブルハイキックか

ハイ・ダブルアクセルとほぼ同じモーションに見えるがこちらは二発目が中段技になっている。[illegible]+Ⓚ[illegible]+Ⓚのロー・ダブルアクセルを織りまぜたりすると効果的。

■下段技

●ローショット・アクセル

[illegible]+Ⓚのローショットが当たれば次のⓀも当たる。二発目が中段技なので下段ガードされていてもしゃがんですかされる心配はない。実はこの技から[illegible]。

●ハイ・ダブルレボリューション

[illegible]+Ⓚと[illegible]+Ⓚ+Ⓖは見た目は同じなのだが[illegible]+Ⓚ+Ⓖからでないとその後に技がつながらないので注意。二発目のⓀは[illegible]最初の[illegible]+[illegible]もな[illegible]



[illegible]ミドル・ダブル[illegible]



下段技の[illegible]Ⓚ+Ⓖを[illegible]



そのままⓀにつなげ！

■投げ技

●ウォールアクセル

マーラーは[illegible]種類のⓅ+Ⓖ投げを持つ。このウォールアクセルは壁コンボを狙うといいだろう。技の硬直時間が短いため、相手が壁にぶつかる前に技を当てることも可能。

●ブレンバスター

投げ技で一番安定な[illegible]れ。ワンコマンドなので[illegible]に楽。[illegible]+Ⓖ投げの回避[illegible]



[illegible]こから[illegible]

[illegible]には[illegible]手え[illegible]介は[illegible]はボ[illegible]を紹[illegible]



とりあえずこれで安定。

Mahler／マーラー技表（一部）

●立ちパンチ	
コンボ・スイッチアッパー	ⓅⓀⓅ
ブローコンボ・アッパー	ⓅⓅⓅ
ブローコンボ・ストレート	ⓅⓅ[illegible]+Ⓟ
エクストリーム・デスプレリュード	ⓅⓅ[illegible]+Ⓚ
ブローコンボ・ダブルハイキック	ⓅⓅ[illegible]+ⓀⓀ
ブローコンボ・ロースピン	ⓅⓅ[illegible]+Ⓚ
●ミドルパンチ	
ストロングアッパー	[illegible]+Ⓟ
ストマックブロー	[illegible]+Ⓟ
ブロー&フィスト	[illegible]+ⓅⓅ
ハリケーンパンチ	[illegible]+Ⓟ
●ミドルキック	
アクセルロール	[illegible]+Ⓚ
ストロングニー	⇨+Ⓚ
ハイ・ダブルアクセル	[illegible]+ⓀⓀ
ミドル・ダブルアクセル	[illegible]+Ⓚ⇨+Ⓚ
ロー・ダブルアクセル	[illegible]+Ⓚ⇩+Ⓚ
●しゃがみキック	
ローショット	[illegible]+Ⓚ
レボリューション	[illegible]+Ⓚ+Ⓖ
ローショット・アクセル	[illegible]+ⓀⓀ
ハイ・ダブルレボリューション	[illegible]+Ⓚ+ⒼⓀ
ロー・ダブルレボリューション	[illegible]+Ⓚ+Ⓖ[illegible]+Ⓚ
●投げ	
ウォールスロー	敵近く立ち　Ⓟ+Ⓖ
ウォールグラスター	敵近く立ち&敵壁に背向+Ⓟ+Ⓖ
ウォールアクセル	敵近く立ち&壁に背向+Ⓟ+Ⓖ
ジャーマンスープレックス	敵背向け　Ⓟ+Ⓖ
ブレンバスター	敵近く立つ　⇩+Ⓟ+Ⓖ
●ダウン攻撃	
レッキングダイブ	敵ダウン+ジャンプ同時　[illegible]+Ⓟ
ストライクスタンプ	敵ダウン中　[illegible]+Ⓚ
●走り攻撃	
ランニングストレート	走り中　Ⓟ
ランニングタックル	走り中　Ⓟ+Ⓖ
ランニングニー	走り中　Ⓚ

最近いい感じだぜ！

対戦攻略

トキオ

技紹介もすべて終わり、いよいよ実戦へ導入するトキオ。
中間間合いによる2択も覚えて勝利をGETせよ!!

担当：キャサ夫

対戦時の心得

…必ず頭に入れて…こと、これが2〜3あるのでまずそれを説明しておこう。

バイパーズは全8キャラいて、勿論使うキャラによって性能は異なる。トキオは8キャラ中、真ん中くらい…を持っている。

基本となる闘い方は中間間合を保ち、得意技とする下段蹴りと素早い中段攻撃で相手に2択を仕掛けるのだ。

その他、決め手となるのは浮かせた際の空中コンボ。これは全キャラクターの中でも一番の爽快感を持つ強さだ。

それでは詳しく基礎となるものを説明していこう。

間合いによる闘いの違い

トキオが持つ技はほと…が攻撃発生が遅…、素早い技の数は少ない。…より、接近戦時による攻…かつく…中間距離戦のほ…が得意とされるわけだ。

…使う…を紹介…

- ●…
- ●…アッパー
- ●スターライトダンサー
- ●ライトニングアロー
- ●ヒールドロップ
- ●ローズピンパンチ(派生)

と…う6つの技が主体とされる。ちなみに右から攻撃発生が早い順なので覚えておいて…はないぞ。

接近戦

接近戦で一番相手が恐れる攻撃、それはオープンアッパー。アッパーがヒットすると高く浮いて落ちてくるところに空中コンボを決められるからである。

相手がアッパーを警戒するか、トキオとしてはやはりその技を決めなくてはいけない。決めるためには布石が必要なわけだ。

先ほど挙げた6つの技、…段攻撃がここで有利になってくるのだ。

アッパーを防ぐには立ちガードをしなくてはいけない。よって、下段攻撃と投げを決めることが可能になってくるの…。これらの技をうま…めることがオープンアッ…を当…る布石となるのである。

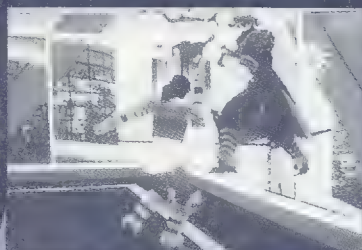
これ…俗にいう2択攻撃…。

しかし、簡単には2択を仕掛けることはできず、こういう状況に持っ…いくためのさら…布石が必…となってくる…る。

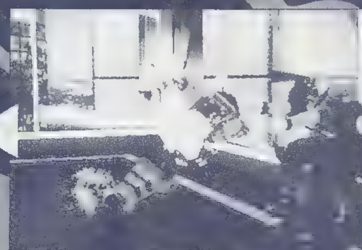
…2択を仕掛けられ…がある。



1発止めのプロダンサー。…トすれば回復は可能…めかすことが可能。



技をガードもしくはヒットした際に生じる相手のよろめ…



…りがアッパーの2択…強くいい感じ。

…きかそう。…トキ…

…ガードされたとき、オープンエルボー（⇨+Ⓟ）がヒットしたとき、プロダンサー（↘Ⓚ+Ⓖ）、ヒールドロップ（⇧+Ⓖ、⇩+Ⓚ）がヒットしたときなどの4通り相手に無…件で2択をせまれるのだ…

基本的にこれらの技…を壁際に追いつめた…な行動となるので…おいてほしい。

そのほかにも2択を…のフェイント技も…

…スピンパンチはコン…トリックス（中段）又…サック（下段）を派生で出るので、相手は警戒している。そこに2択で決まりだ。

ベリーフラップも忘れてはいけない使えるフェイント技の一つで、中段攻撃などをス…



追い込んでいきなりベリーフラップだ。

…す性質も持っている。

ベリーフラップは…

…できる。これをフ…2択を…





反撃しようとすると

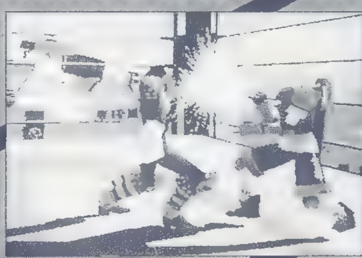
空中コンボはラウっぽく…

仕掛けるのが可能。

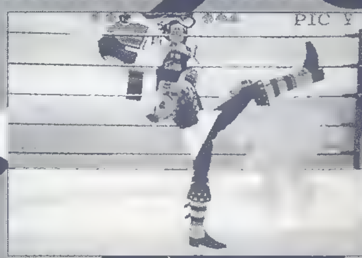
…ばOK。

オープンロール（ⓅⓅⓀ）が決まったときに受け身をとった場合のみライトニングアローが必ず決まる。…イント的に覚えて…い。

…ラップは結構長い時…いるので、しゃがめばOK。…落下蹴りを…避した…



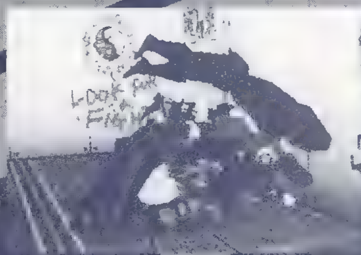
…ヒット…



…ッパーで浮か…

…で浮いて受け身を取ると…

道を求める者よ集まれ！
新声流攻略道場!!



…で浮かせると大技に…ギャップがくる。そんなときは…ーブフラップでかわす。



受けて…、逆に…あ…

読まれると簡単に…ベリーフラップは…

忘れちゃいけない、キャンセル技、ディレイ技

FVもVF同様で、トリッ…な動きで相手に勝つことができる。

…キャラは…キャンセ…

ができるが、トキオはⓅⓀと入力するとオープンスピンが…で、2発目の…キャンセルできないのだ。…トキオがキャンセル技として持っている…は…ロン…グ…



…キャンセル可能なロング…ルキック。実は使える。

このキャンセルを使ってア…パー、ヒールドロップなどを決めるとなかなかカッコイイぞ。

ディレイ技はロースピンから派生技は全てかかる。ディレイをかけて下段の再度ロースピンか上段パンチをうまく使い分けよう。

超キツイ"起き上がり"の攻防

ダウンを…った際の起き攻め…、他キャラと比べるとかなりきついトキオ。

無敵起きをしてさらに昇り…蹴りで…してくる相手など最悪だ。

基本的に…はロースピンを起き上がりに…ねて攻める。そこから派生技…ディレイをか…

…が挙げられる。上昇中Ⓚで…中段攻…Ⓚを…がで…地…る。

…もヒットすれ…ダウン攻撃が決まるの…ぜひ多用してもらいたい技である。



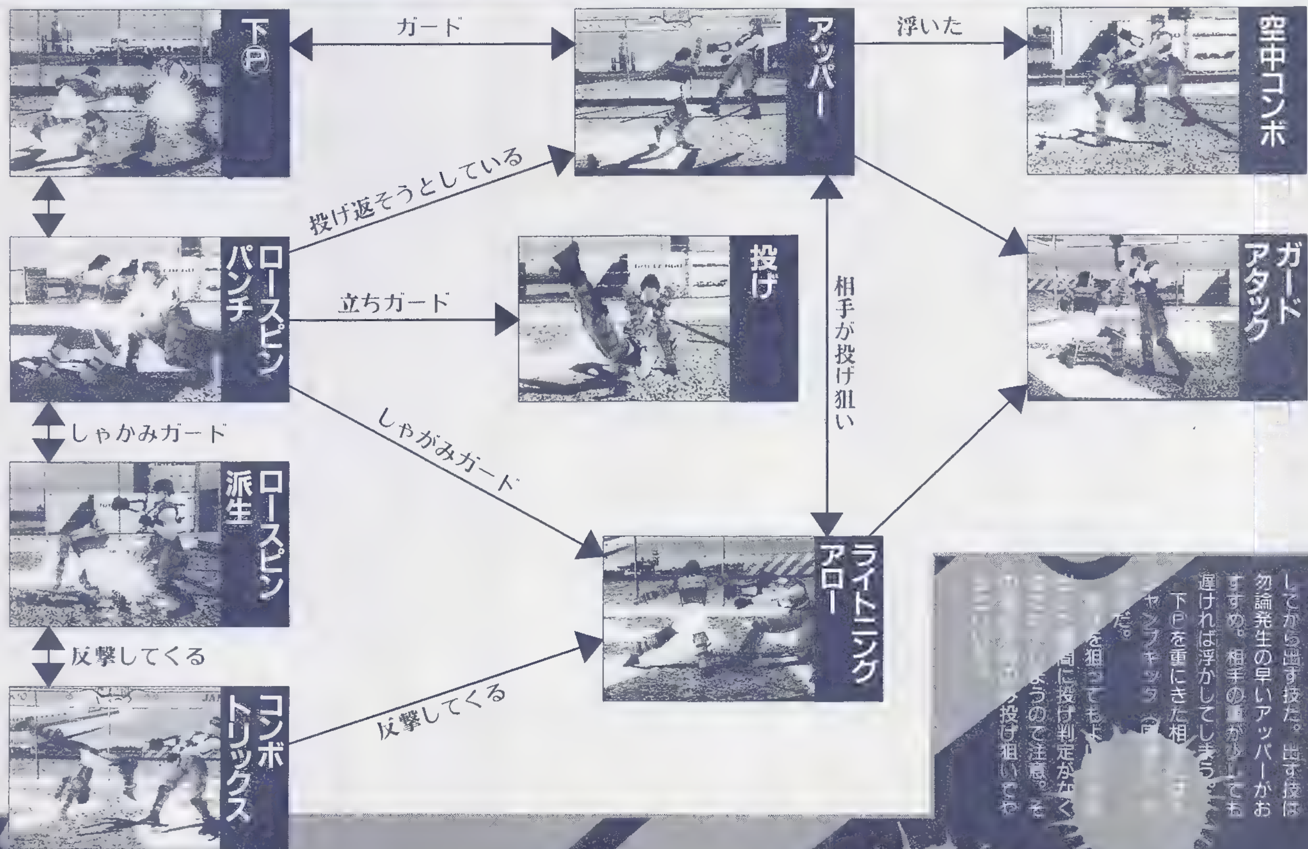
小ジャンプ着地際Ⓚで…下段攻…



小ジャンプ上昇中Ⓚ。中段攻撃で下段との2択だ。

…とは逆に自分が倒されたとき、倒れている状態にもよるが必ず無敵起きを使うこと。

倒れ方が通常（あおむけ足…敵方向）のときはその場起き…たと無敵が一番長いのをおすすめする。異なっ…つぶせ足…敵方向などのと…前転または後転で相手のほ…へ転がり、相手にプレッシ…



…を与えるの…ト。

一番重要なのは無敵起きをしてから出す技だ。出す技は勿論発生の早いアッパーがおすすめ。相手の…が…ても遅ければ浮かしてしまう。

下Ⓟを重ねにきた相…ャンプキャッ…だ。

…を狙ってもよ…同に投げ判定がなく…ようので注意。そ…投げ狙いでや…

対戦攻略

打撃技に注目 サンマン

接近戦に注目して、打撃を極めよう。

担当：MVP

パイルな野郎のために

サンマンのパイル……ーは、しゃがんでいる相手を投げることができる技である。しゃがみ投げは決めることが難しく、巷で使っている人はあまり見かけない。

しかし、この技を決めるというのは、それだけで、「こいつめー」と言わしめるほどの魅力を持っている技なのだ。そこで効果的にしゃがみ投げを狙うためのやり方を紹介しよう。

しゃがみ投げは、ただしゃがんでいるだけの相手を投げるときはかなり密着しないと成功しない。しかし、相手……





……のである。

いつ下Ⓟを出させる？

……というのはどういうときかを覚えよう。……すればおのずとパイルをかける瞬間がわかってくる。

下Ⓟというのは下段判定なので、まず思い浮かぶのがG&Aをつぶすということ。……するに、相手が……こちらのG&Aを読んで下Ⓟを出してくるようなときは、……こちらがG&Aを出した……をして……Ⓟを出させ……それをパイルで投げ……かに思い浮かぶの……回避するために出す……る。このときの下Ⓟ……非常に多い。

一つは、サンマンが攻撃しているときであるⓅⓀキャンセルや、フットキックキャンセルで投げにいくのは基……



……である。というこちらのⓅⓀキャン……応して相手は下Ⓟを出……いのである。

また、ダブルアッパーヒットも、アッパーで止めて投げか再びアッパーにいくかの2択になっているので、ここでも下Ⓟを誘いやすい。

この2つの状況は非常に多……









……いので、必ず……れるようにしよう。

次は技の硬化である。相手のG&Aをガード……と必ず投げが入る際と投げにいかずに相手……回避の下Ⓟをくらいに……

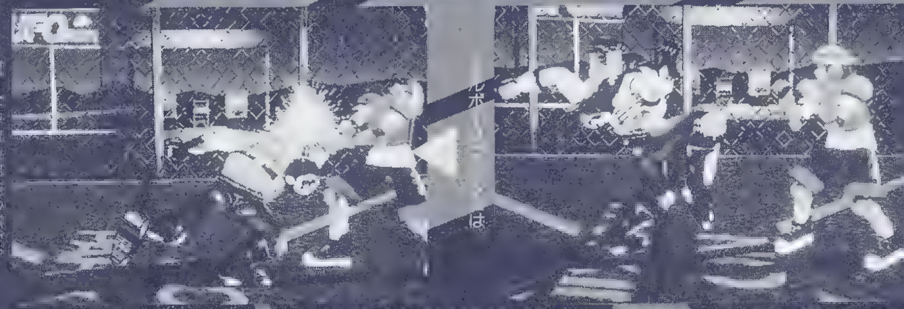
起き上がりに攻める

……ばな……

この2……ねるのがよい。

サンマンはエルボー……ねるとよいだろう。……ような行動を……と昇……り蹴りを読んでいれば、その……





ガードアタックをつぶす。

[illegible]ボー[illegible]は

まま相手の目の前で何もせずにガードするのがよい。相手の技をガードして、投げてやろう。

また、レックスローで転ばす、というのもよい。下段技はヒットしやすいからだ。

ほかにはパワーハンマーという選択肢もある。G&Aをつぶすため使える技である。

相手が起き上がる少し前にパワーハンマーを出しておく。パワーハンマーはダブルパワーハンマーにつなげることができるために、出すことは[illegible]



パワーハンマーを見せておいて[illegible]

ほかの連携に行きたいところだ。

って相手にG&Aは出してもしょうがないよ、ということを見せつけるわけである。そして、相手が起き上がるところに、ディレイでラウンドトリップハンマースローを出したり、パワーハンマーをやめて、ⓅⓀキャンセルなどにつなげるのもよい。要するに1発目を出すことによってG&Aという選択肢をなくすことがこの技を出す意味である。

これによって相手の行動を制限するのだ。そうすれば自分の行動の幅が広がってくる

ⓅⓀキャンセル

ここでは、ⓅⓀキャンセルがいかに重要なのかを説明しよう。

ⓅⓀキャンセルは相手にG&Aを出されても、G&Aをガードできるのである。何でもかんでもG&Aを出してくる相手には、ⓅⓀキャンセルでG&Aを誘い、ガードしてから投げを入れていこう。

[illegible]チャートにあるように次の連携につなぐためにも使用できる。

よって、攻撃の始まりはほぼⓅⓀキャンセルから入っていくのがよいのである。相手の技を防御している状[illegible]反撃に移りたい場合も、キャンセルからいくとよ[illegible]ろう。



ⓅⓀキャンセルは、

ガードアタックガードできる。

ブーストキック

Ⓟ・アッパー・ミトルと出るブーストキックは、最後のミトルキックにキャンセルがかけられるし、アッパーとミドルにディレイをかけられるのだ。ディレイをかければ、相手も反撃しにくいし、[illegible]も相手の状態を見極めやすい。

また、最後のミトルキックをキャンセルして投げ[illegible]これが非常に返しにくいらしい。バンバン使っていこう。

ダブルアッパーに注意

[illegible]ダブルアッパー[illegible]ここで注意する

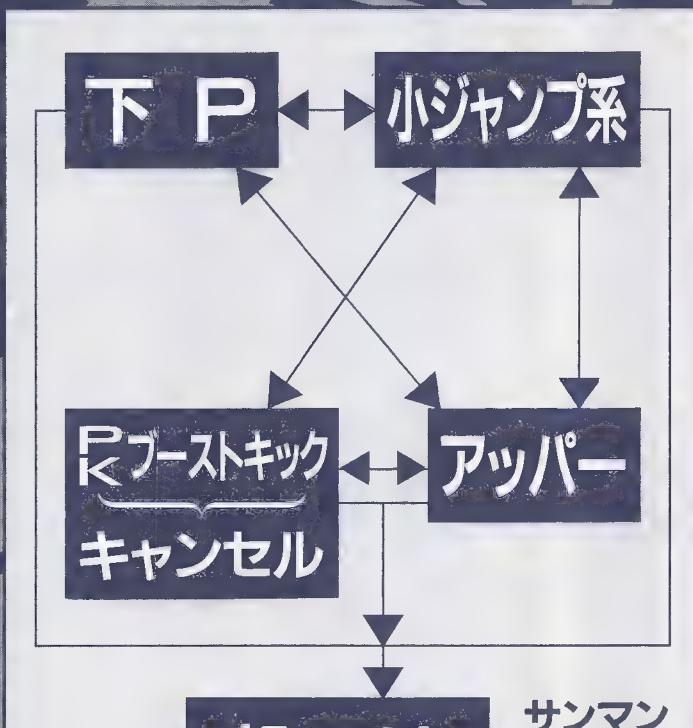
ことが[illegible]

それは[illegible]たら、最後[illegible]いうことで。[illegible]いうと、2発[illegible]うと、相手に必[illegible]しまうからである[illegible]

[illegible]1発[illegible]ま[illegible]つ[illegible]行動[illegible]てか[illegible]目[illegible]



[illegible]で止め[illegible]



サンマン
基本
フローチャート

喧嘩番長、対戦で押忍！

対戦攻略

バン

気合だけの人もこれを読めば「テクニカル番長」に変身だ！

担当：㊎

方へ消え去ろうとし……

だがしかし！このFVの喧嘩番長を見て、過去の「栄光」や「願望」といった熱き想いが蘇ったのならば迷わず「バン」を……ことを薦める。「一撃必殺」をモットー……た彼こそ、そんな想いを叶えてくれるハズだ。

勢いで……いたら異様に……なってしまった「無意味な前振り」が終わったところで、早速「バン対戦攻略」に入ろう。押忍！

「接近戦」で押忍！「連携」で押忍！

「一撃必殺」をモットーとするバンは、その代名詞といえるアーマー破壊技の「ストレート」や「仁義……破」をメインにして攻撃を……



み立てたいところだが、これらの技は出が遅いため「接近戦」では必ずしも有効といえるわけでもない。

そこで接近戦では出の早い技を用いて相手を押していきたいところだが、バンは「コンビネーション系の固有技」が少ないため、相手の攻撃を止めつつそこからの連携で攻めるといったことが重要だ。

相手がコンビネーション系



……の技で接近戦を挑んでくる場合は、G……で返すことが理想だが、Pしゃがみ……から……で攻めてくるなら……ようにして一度相手……止めてから反撃する……「鉄肘」……ダウンを……





鉄肘などの中段攻撃か、投げ（もしくは仁義激闘破）2択が基本。

狙う。……の「相手……」……なので……がいい。

Pやしゃがみ Pで相手の連携を止めたならそのままダウン技につなぐ。

例えばPからなら鉄肘や拳華火に、しゃがみPからなら上記の2つに仁義激闘破といったところ。もちろんこれらの中段攻撃（仁義激闘破は……段）に投げを交えて2択を……にすることも重要だ。

しかしここで説明……は、そのつなぎの部……がすかさずしゃがみ……は止められてしまう……く（理論的にも止め……





可能）、……でもここで手詰まりになる。

そこでこちらのPもしくはしゃがみP後の連携にしゃがみPで止めにくる相手には根性肘でタイミングをずらし、相手のしゃがみPをスカして攻める。特にしゃがみP後の根性肘はそのバックモーションが仁義激闘破に似ているため見切られにくい。根性肘は仁義激闘破はガードされても攻撃の優先権が相手に移るだけで反撃を受けることも……

根性肘はモーションが見切られにくいうえ、相手の止め技をスカすことができる。

……のひとつだ。

さてFVでもかなりの重要……技を誇るしゃがみP。これを……目の前で……肘……鉄……





……ことができ……前出……攻めを有効なモノにすることができないので、必ずマスターしよう。

「投げ」で押忍！

先ほど接近戦の基本についてい……したが、バンはその……

……ここで……する「投げの選択」について説明しよう。

まずバンの投げの基本はP+Gの「豪投」である。というより、派生技の……こでもこの技単体で用いるのがメイン。難しい……絶対に必要だ。……まったなら大……。刹那落……わすことができるが……はワンセット……ないだろう。

際に……





道を求める者よ集まれ！

新声流攻略道場！！



この位置で「壁…」…は、打撃技でムフフ♡

…技とな…一択…ン…お…で…離…壁…れてしま…投」で投げたなら、こちらの硬化が解除した瞬間にスーパーストレートなどの出の早い打撃技を出すとなぜか大ダメ…ることができる。特にこの場合の鉄…見の価値ありだ。

「追い打ち」で押忍！「大ダウン」で押忍！

さて拳華火で相手を浮かせたなら追い打ちを狙うわけだが、ここで相手の受け身の有無によって対応を変える必要がある。

まずどんな状況にも安定した追い打ちとなるのが、相手方向ジャンプの「空浪淋感素覇徒」だ。キャラによって…なる浮きの高ささえ注意…

…ほぼ確実に決まる。

また相手が受け身後「アローントエアキック」を出すようなら、スカしてから着地に投…



拳華火後はエアローリングソバットが安定。

け…、また上部アーマー…減…ている場合は肘鉄山…い。…の場合の肘鉄山は…距離から出すため2段目しかヒットしないが、アーマー破…を目的と…ているためで、ダメージを重視するなら投げで…。ちなみに受け身をとら…手には…中でスーパー…トなどで追い打ちか…

大ダウンが理想だが、これらをすべて…は難しいの…ればO…である。…決めるチャンスについても説明しておこう。

まず先ほど説明した「刹那落」もその一つ。ほぼワンセット。

また仁義激闘破の…もその一つ。これは絶対…かわせないうえ、受け身を…とられる…



仁義激闘破がヒットすれば大ダウン確定！

…ともないので忘れずに出そう。

鉄肘や…鬼苦のヒット後受け身をとらなければ…も大ダウンが入る。この2つの技は受け身をとることが難しいため割とチャンスだ。

以上のことがパンの固有の攻めだが、これ以外に全キャラ共通の攻め（ダッシュ攻撃や昇り蹴りの…）を交えれば一通りの闘いはこなせるハズだ。

ただしパンはあくまで相手との距離を少しとって、スーパーストレートや仁義激闘破といった気合のこもったアーマー破壊技で攻めるこ…が基本。ドカンといこうぜー

おたよりありがとう!

究極コンボ コレクション ver.3

今回は、読者のおたよりを中心に進めていくぞ。シュマゴラス、ウルヴァリン編だ。

担当:石井ぜんじ&エリアル研

エリアルに始まり、エリアルに終わる

MARVEL COMICS™

MARVEL SUPER HEROES™
マーヴル・スーパーヒーローズ

今回の特集は究極コンボコレクション、スパイダーマン攻略。どちらもエリアルレイブ絡みだ。ムック、ビデオには、本誌で伝えきれなかった情報が満載。ヨロシク!

それでは、読者から送られてきた、MSHの究極コンボについて紹介してみよう。実際に確認をとってみると、なかなか入らなかったり、間違っているものも多く、なかなか大変な作業だったぞ。

例えば、ブラックハートの通常技キャンセルインフェルノという間違い。置き大パンチでもない限り、まずつながらない。でも、予想以上の人が送ってきてくれたのはウレシイ。

各コンボの紹介のあとに、その説明と、それについての検証結果を書いてみた。検証の甘いところもあると思うが、そこは各人の工夫で補ってほしい。コンボは、自分で作るのが面白いのだから。

究極エリアル シュマゴラス編

なぜか、多くの投書が寄せられたシュマゴラス。シュマゴラスデシュ教徒が、全国に蔓延しているのだろうか!?とすると、恐ろしいことである。

それはともかく、コンボの内容は、やはりエリアル後どこまでつながるかに関心が集まっていたようだ。ちなみに、これは非常に対戦テクとして大事なのだが、シュマゴラスのⓀ投げは、連打でⓀ投げ↓立ち中Ⓚが連続技になる(回避不能)。遅ればせながら載せておくぞ。

さて、立ち中Ⓚからどうつなぐかに絞って、3人のシュマゴラスエリアルを比較してみよう。

千葉県、〝邪教徒〟君のコンボ。

●(省略)立ち中Ⓚ→SJ小P→SJ小Ⓚ↓SJ中P→SJ中Ⓚ→SJ大Ⓟ×3→(着地)→下小P→立ち中Ⓚ…

邪教徒君は、エリアル後、再び跳ねあげてエリアル…と書いていたが、いったんエリアルを決めてしまうとスーパージャンプキャンセルできなくなってしまうぞ!ここは間違いだ。

でも、エリアル中にレバー上大P×3というところはよい目のつけどころ。

次に、埼玉県の宮嶋君のコンボだ。

●(省略)→カオスディメンジョン→J中Ⓟ→立ち中Ⓚ→SJ小Ⓚ→SJ中Ⓟ↓SJ中Ⓚ→SJレバー上大Ⓟ×2→立ち中Ⓟ→立ち中Ⓚ

カオスディメンジョンからだと、うまく画面端にいきにくいし横座標がずれてしまうため、エリアルが難しい。これなら安定だが、もっと入りそうな予感がする(本人もそう書いている)。ちなみに、エリアルの大Ⓟは、当たると相手は無防備で落ちてくる。だから、SJ中は大Ⓟを何回当てても、〝引きつけてコンボにつなぐ〟心配なぞいらないのだ。

このコンボ中で、実は難しいのが最後の立ち中Ⓟ↓立ち中Ⓚ。相手の落下にピタリと合わせなければいけない。

東京都〝邪道〟君のコンボ。

●(省略)カオスディメンジョン→J中Ⓟ→立ち中Ⓚ→SJ中Ⓟ→SJ中Ⓚ×2→SJレバー上大Ⓟ↓SJ中Ⓟ→SJ中Ⓚ→S上レバー上大Ⓟ

こりゃー凄いぜってなコンボ。だが、これは跳ねとばす方向など、非常に微妙なものがあって、なかなかうまくいくものではない。

むしろ、端で直接立ち中Kを当てた場合に狙いやすい。

○**エリアル研の検証報告**

この3つのおたよりを総合して、どんなコンボが考えられるかまとめてみよう。

まず考えられるのが、

●立ち中Ⓚ→(SJ小Ⓟ)→SJ小Ⓚ→SJ中Ⓟ→SJ中Ⓚ→SJレバー上大Ⓟ×3→(着地)立ち中Ⓟ↓立ち中Ⓚ

レバー上大Ⓟのあと、先に着地すればさらに攻撃できる。追い打ちのエリアルなら、空中で立ち中Ⓟを当てる必要がある。また、

●立ち中Ⓚ↓SJ中Ⓟ↓SJ中Ⓚ↓SJ中Ⓟ→SJ中Ⓚ→レバー上大Ⓟ×2↓(着地)→J中Ⓟ→J中Ⓚ

これでもいい。最初のコンボは、特にカオスディメンジョン後はSJ小Ⓟを省略すると入りやすくなる。

とにかく、シュマゴラスのエリアルの特徴は、中Ⓟ→中Ⓚ↓中Ⓟ↓中Ⓚ→大Ⓟ↓大Ⓟのようなつなぎができることである。レバー上大Ⓟにしておくと、自分が着地したあとにも追い打ちができるのがポイントだ。



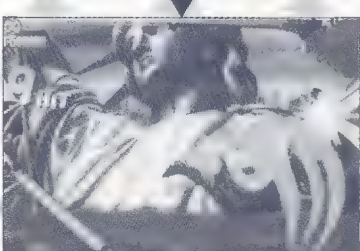
シュマゴラスのエリアルは、



中Ⓟ→中Ⓚが基本。



大Ⓟは連続で入るぞ。レバー入れで上に跳ねあげる。



先に着地したら、さらに立ち中Ⓟ&ジャンプ中Ⓟで攻撃できる。

実はこんなのが!! 究極エリアル シュマゴラス

ここで、シュマゴラスの担当ヒーコー先生が乱入。「シュマゴラスは投げですよ、投げ!」

ということで、究極コンボを紹介してもらった。

●立ち小Ⓟ→立ち中Ⓚ→SJ中Ⓟ↓SJ中Ⓚ↓空中Ⓚ投げ→SJ中Ⓟ→空中Ⓟ投げ(追い打ち)立ち中Ⓟ↓立ち中Ⓚ↓SJ中Ⓟ↓SJ中Ⓚ→SJ中Ⓟ→SJ中Ⓚ↓SJレバー



エリアル中、中Ⓟ→中Ⓚのあと空中Ⓚ投げでつかむ。



連打の中Ⓟを空中で連続技にして…



再び空中の中Ⓟ投げで落とす。ここから、着地後再びエリアルへ。

上大Ⓟ×2（ジャガーノート限定）

投げの場合、シュマゴラスはコンボにならないが、回避は非常に難しい。空中で2回つかみが入るところなど、まさにシュマゴラスといった感じだ。

究極エリアル ウルヴァリン編

数々のヒット作を送ってきてくれた、東京都のペンネーム"邪道"君より、ウルヴァリンの強力エリアル。

●J小Ⓟ→J小Ⓚ→J大Ⓟ→下中Ⓟ→立ち大Ⓟ→SJ中Ⓟ×4→ドリルクロー→SJ小Ⓟ→SJ小Ⓚ→SJ中Ⓟ×2→SJ大Ⓟ→SJ大Ⓚ→（いったん着地）J小Ⓟ→J小Ⓚ→J中Ⓟ→J中Ⓚ→J大Ⓟ

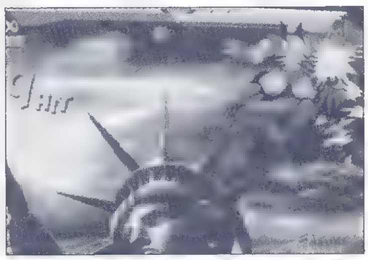
わかりやすく説明すると、まず跳び込みからエリアルを求める。そしてここがポイントなのだが、ドリルクローを当てたあと、そのまま空中で再び小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→大Ⓟ→大Ⓚとエリアルがつながってしまうのである！

そうしたら、着地で再びジャンプし、チェーンコンボを追加する。エリアル後は、スーパージャンプ及び、必殺技が出なくなっているのでこのような追い打ちになる。

○エリアル研の検証報告

ほぼ、原文の通り掲載したが、ポイントは"ドリルクロー"である。どうも、試したところではただのドリルクローではコンボがつながらない。ほかにもあるのかもしれないが、とりあえず、斜め上方向の大ドリルクローである必要がある。ここが重要ポイント（もちろん画面端限定）。

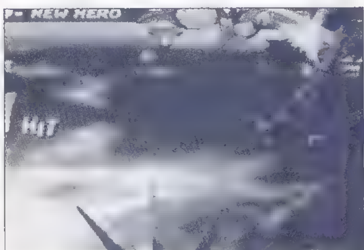
また、跳ねあげるとき、しゃがみ中Ⓟ→大Ⓚとつなぐと、実はその後が入りにくくなる。しゃがみ中Ⓟでやや浮いてしまい、それが後々響いてくる。



エリアルへ持っていき、中Ⓟ×4を当てる。



斜め上大ドリルクロー。画面端の必要がある。



ドリルクロー後、なんと小Ⓟがつながってしまうのだ。

できればしゃがみ中Ⓟをほかの技に変えるか、直接立ち大Ⓚで跳ねあげたほうがいい。跳ねあげたら、中Ⓟ×4を入れるか、小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ×4でもOK。斜め上大ドリルクローのあと、小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟとつなぐが、中Ⓟ×2とすると非常につながりにくい。中Ⓟは一回にして、大Ⓟ→大Ⓚとつなぐといいだろう。

その後は、相手は着地まで無防備。ここからは、実は小Ⓟ→大Ⓚまで、6HITつなぐことが可能だ。

結局、エリアル研の結論は、

●J大Ⓟ→J大Ⓚ→立ち大Ⓚ→SJ小Ⓟ→SJ小Ⓚ→SJ中Ⓟ×4→斜め上大ドリルクロー→SJ小Ⓟ→SJ小Ⓚ→SJ中Ⓟ→SJ大Ⓟ→SJ大Ⓚ→（いったん着地）→J小Ⓟ→J小Ⓚ→J中Ⓟ→J中Ⓚ→J大Ⓟ→J大Ⓚ（21HIT）となった。

ウルヴァリン 大道芸コンボ

さて、これは昨年のうちに送られてきたコンボだ。千葉県のMAC&リョウ君の、ジェムを使ったびっくりコンボ。



大Ⓚまで当てたあと、再びジャンプ攻撃で追い打ち。

●（リアリティ使用）立ち中Pの氷→ウェポンX→カボチャ×2→バーサーカーバレッジX

ウェポンXが当たっている最中に、1Pボタンを押してカボチャを当てる。これで強制的にウェポンXを解除するが、こちらのほうが先に動けるので、再びバーサーカーバレッジXなどの技を入れることができる。

このコンボは、ハッキリ言って超減らない。非常にぜいたくかつ意味のないコンボである。テクニック的には難しくないといっても、こんなのを対戦でくらったら、判定負けと言ってもいいという感じ。

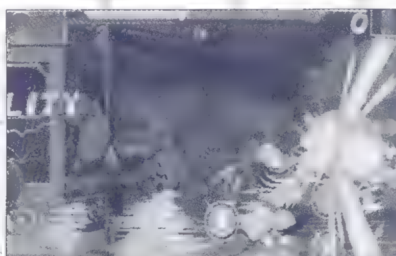
リアリティジェムの1Pボタンは、もうみんな知っていると思うけど自分がどんな状態でも出せる。それが自分がウェポンXの最中でも。だからこのようなコンボが可能になる。

例えば、リアリティ使用中にファイナルジャスティス、マキシマムスパイダーなどをくらっても、途中で解除できる可能性がある。たいていこのタイプの技はラストが減るから、解除できればダメージはほとんど受けずにすむぞ。

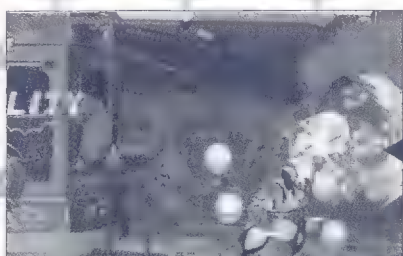
このコンボは、新声社発売のMSHビデオに収録されているので、興味があったら見てくれ。

まだまだ、紹介しきれないおたよりや、究極コンボはいくつもある。特にサイロックはおたよりも多く、またの機会に紹介するつもりだ。

ゲーメスト本誌ではこんなところだが、MSHムックやビデオには、かなりの数のコンボが収録されている。興味のある人は、そちらのほうも参考にしてほしい。



中Ⓟの氷のあと、ウェポンX当てる。



1Pボタンのカボチャで解除。



今度はバーサーカーバレッジXだ。でも減らねぇ〜。

祝・ダイヤグラムぶっちぎり1位!!

親愛なる隣人…のはず?スパイダーマン

日々進化し続けているスパイダーマンの対戦テク、今回はその中でも重要と思われるものをピックアップ。

担当：KKY－いなりん

本誌初登場、超強力エリアル

ダイヤグラムで圧倒的！位に君臨しているスパイダーマンだが、その強さを語るのに欠かせないのが超強力エリアルである。

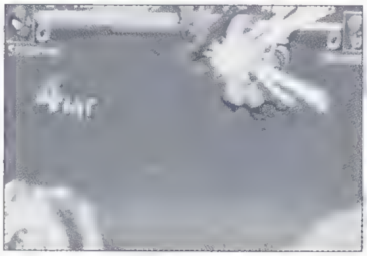
実はかなり前からわかっていたのだが、そのあまりの強さ（ヒドさ？）のため敢えて紹介してこなかった。増刊（ムック）も発売されたしダイヤグラムも載ったので、そろそろ本誌のほうでもということでここに紹介させてもらう。



まずは相手を浮かせてエリアル開始。

まず相手を浮かせてエリアルを開始する。これは立ち中Pでも中足・立ち大Kでも何でもよい。相手を浮かせることができたらスーパージャンプ(SJ)して、昇りでSJ中P→SJ中K→小ウェブボールと当てる。

ここまでのポイントは、浮かせる技→SJ中P→SJ中Kまでのつなぎを、コンボが途切れないようにギリギリまで遅らせる。逆にSJ中K・小ウェブボールのところでは、できるだけ早めにキャンセルをかけてつなげる。



昇りのSJ中P→SJ中Kはできるだけゆっくり。

次に小ウェブボール・SJ小P→SJ小Kと当てる。小ウェブボールのあとの技は、こちらが下降しながら当てている。

小ウェブボール・SJ小Pのつなぎがかなりシビアで、ウェブボールの硬直が切れたと同時に小Pが出るようなぐらいでボタンを押したい。しかし、ここのつなぎについては少し疑惑があるので、後で詳しく書くことにする。

SJ小P→SJ小Kのつなぎは、相手が小攻撃のくらい判定なのでかなり自由度が低いのだが、できればコンボが途切れるギリギリまで遅らせてつなぎたい。

このようにうまくエリアルをつなげていくと、相手よりも先にこちらが少しだけ早く着地することができる。しかも相手はまだくらい判定から立ち直っていないうちに、こちらが着地できるのである。



着地しても相手はまだくらい判定。

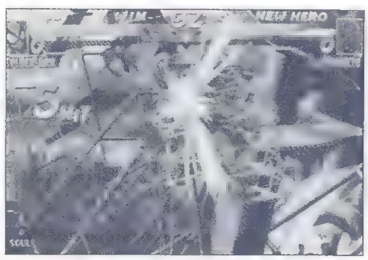
ということは、着地してすぐ浮かせる技を出せば、これがコンボがつながったまま当たって、相手は再び浮いてしまう。それならそこを追いかけてSJしてエリアルに持っていくと、これもコンボがつながってしまう。つまり…そういうことである。

超強力？…超極悪？

実際に超強力エリアルをやろうとすると、キャラによってタイミングが違うし、ウェブボールのあとの小Pは本当につながりにくい。

ところが先ほど書いたウェブボール→小Pの疑惑が、超強力エリアルを実戦向きなものに変えてしまうのである。

その疑惑というのが、**小ウェブボールのあとのSJ小Pがガード不能になる、**つまりコンボ表示はそこで途切れるのだが相手はガードすることができないのである。



疑惑のSJ小P

ガード不能になる条件はまだ正確にはわかっていないのだが、1度こうなってしまうとこちらが超強力エリアルを続けている限り（ほかの場所のコンボは自力でつなげる）ガード不能の状態が続くことが多い。

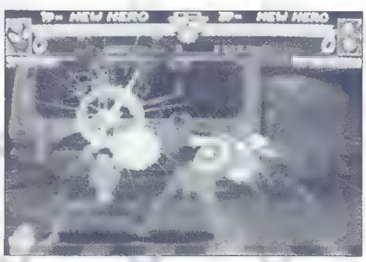
つまり相手が気絶するか死ぬまで続けることが楽々できてしまう。極端な話、体力が満タンで小技を1発くらっただけで、そのまま殺されてしまうこともある。

街のゲーセンで知らない人に対して使うかどうかは、個人の判断におまかせします。

進化したスパイダーテクニック

まず1つめは浮かせる技について、以前本誌で「浮かせる技は中足→立ち大Kだけでよい、立ち中Pは無視」と書いていたが、これはちとマズイ。

超強力エリアルがあるので、スパイダーマンの浮かせる技は「なるべく簡単に」ということが問われる。するとボタン1つで出せるし、技自体出るまでが早い立ち中Pは、無視するどころか逆にメインで狙っていきたい浮かせる技ということになる。





近間でジェム攻撃が当たれば、ボタン連打でもつながること多し。

また、立ち中Pは通常技としては対空性能がよいので、対空技として使って当たればそのままエリアルにつなげることも狙いやすい。そのほかに間合いが少し離れていても、ダッシュして近づいて立ち中Pというのもかなり使える。さらにジェムを使ったときのジェム攻撃が当たったあとも、体重の軽いキャラでない限り立ち中Pが安定してつながる。

もう1度言う。**浮かせる技は立ち中P狙いがメイン、中足・立ち大Kは余裕があるときに使っていく程度で。**

もう1つは基本エリアルについて。今まで威力重視でSJ中P・SJ中K・大ウェブスイングを狙うようにと書いていたが、実は相手に反撃されてしまうことがある。

もし反撃の仕方を知らない他キャラ使用者が読んでしまうとバレバレなので、敢えてここで反撃を受ける状況は書かないが、これを防ぐのは非常に簡単で、最後を大ウェブスイングではなくSJ大K（大Pより少し威力が高い）に変えればよい。

相手を浮かせたら超強力エリアルを狙うのがよいのだが、これが苦手だとか使うのが嫌だという人にはこちらをすすめる。



安定志向のアナタに。

内神田変隊

ゲーメストムック、ビデオのお知ら…あれ??

シーモネーターズ復活の調べ

不定期とはいえ、あまりにも活動しなさすぎたシモーズが近況を報告。人として倫理いっぱいの記事を作成するとき、テンパった何かがある！

混沌から抜け出し新たな招致へ

永かった…。いくら不定期連載とはいえ、この充電期間は永すぎた。

シーモネーターズ…。それは会社が移転しようとも、内神田になくてはならない〝変隊〟。アテナ杯に出て予選を突破し、決勝リーグでボコボコに負けたとしても、存在しなくてはならないのだ。

理由を語らねばなるまい…。

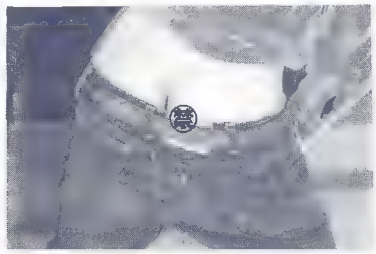
現在ゲーメスト内におけるライターもしくは編集部員のポジティブな姿勢は、十人十色という4文字熟語の枠を超え、ユニオンの現存に支障をきたしてきているかどうかは知らないが、理想と現実、ミュージックのランキングを見て、トップ3は小室○哉で締められていると、最初から分かって「つまんねェ〜よ」と叫ぶ奴に限って、ア○ロ猿説を平気で破り〝コギャルの星〟に際り立てる神経には、いつも買っていないのに、たまたま買ったマガジンのその号は「はじめの一歩」が休載されているぐらいの憤慨を覚える今世紀末、一見バカばっかりやってそうに見える我が団体こそ、千差万別、人それぞれの混沌を打ち砕くビッグ・バンに成り得る、わけあらへんけど、何かええ感じィ〜。

よって新隊員を、このたび募ることとなった。



入隊の喜びを体で表現するしじみ。渋谷系のファッションにうるさい。




禁断の…。

嘘八百情報 復活第1回

疾風怒濤ノ新隊員ドモ




NAME―ボボしじみ
AGE―24
JOB―ライター

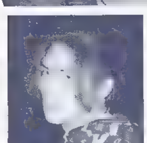
別名コピランじじい。VF2の舜帝が結構強く、絵がうまい。漫画家の卵。その手の話が非常に好きで表現が直接的で下品。一応ロンゲだが、ファッション的概念はなく、ただ散髪屋に行かないだけ。虚弱体質。超やせている。似てると言われる有名人はチョコボール向井。


NAME―3階の子供
AGE―20
JOB―編集アシスタント

手塚治虫・永井豪が好き。ほかにもアニメ、特撮ものなど、割とオタクが入っている。まだ新人なので、仕事内容は雑用が多い。ヒデ（先輩編集員）を師匠と崇める。世渡り上手と評判。潰れてしまったのにかかわらず、日活ポルノの男優になる夢を捨て切れない純情ボーイ。


NAME―河本きらり屋
AGE―自己申告18
JOB―ライター

スーパー珍しい女性ライター。得意ジャンルはシューティング。現在、新連載をおこそうと画策（成った?）。シーモネーターズ内での地位は特攻隊長。どんな所でも切り込んでいく、突破力がある。リアルタイムで〝鉄人28号〟を見たことがある、正真正銘の18歳。


NAME―借金ひろし
AGE―20
JOB―ライター

借金アキラとして、バーチャジャンキーの間では割と有名。

カラオケが好きで、アゴが緩いのか、よく笑う。笑い声が特徴的。熱血バレーボーイだが、しじみ邸に数億のDNAを置いていくあたり、冷徹さと計算高さがうかがえる、禁欲青年団代表取締役。

ゲーメストの増刊・ムック・ビデオリストは次ページです!!

ゲーメスト増刊・ムック・ビデオリスト

ゲーメストの歴代攻略シリーズは、こいつをみれば一目瞭然。欲しいものがあったら、どしどし注文してね。ただし、ここに載っていないものについては、残念ながら絶版なので、もう注文は受け付けておりません。あしからず。

●ゲーメスト増刊シリーズ

ゲーメストの王道、増刊シリーズ。もう、残りわずかなものも多いので、迷っている君は最後のチャンスだ。

ストリートファイターII
No.64('91年10月号増刊)
1000円
(付録)描き下ろし巨大ポスター

ストリートファイターIIダッシュ
No.77('92年9月号増刊)
1200円
(付録)ストIIダッシュポスター

1991オールカプコン
No.81('92年11月号増刊)
1200円
(付録)描き下ろし巨大ポスター

ギャルズアイランド2
No.87('93年3月号増刊)
1200円
(付録)春麗・豪華ポスター

餓狼伝説2
No.91('93年5月号増刊)
1200円
(付録)大張正己描き下ろしポスター

サムライスピリッツ
No.102('93年11月号増刊)
1280円
(付録)ガル&ナコポスター

スーパーストリートファイターII
No.108('94年2月号増刊)
1280円
(付録)スーパーストII特大ポスター

ギャルズアイランド3
No.112('94年4月号増刊)
1280円
(付録)ギャルズカレンダー

龍虎の拳2
No.115('94年5月15日号増刊)
1280円
(付録)SNK特大ポスター

バーチャファイター
No.117('94年5月30日号増刊)
1280円
(付録)バーチャファイター
フルモーションポスター

スーパーストリートファイターIIX
No.120('94年7月15日号増刊)
1280円
(付録)スーパーストIIXポスター

ワールドヒーローズ2 JET
No.123('94年8月15日号増刊)
1280円
(付録)ワーヒー2JETポスター

極上パロディウス
No.125('94年9月15日号増刊)
1280円
(付録)こいつ&あいつ
ペーパークラフト

ヴァンパイア
No.129('94年10月30日号増刊)
1380円
(付録)ヴァンパイアポスター

真サムライスピリッツ
No.133('94年12月15日号増刊)
680円

ゲーメストワールド第1号
No.143('95年5月15日号増刊)
540円

ゲーメストワールド第2号
No.149('95年8月15日号増刊)
540円

ゲーメストワールド第3号
No.153('95年10月15日号増刊)
540円

ゲーメストワールド第4号
No.158('95年12月15日号増刊)
540円

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 奥義絵巻
No.161('96年1月15日号増刊)
780円
(付録)綴じ込みポスター

ゲーメストワールド第5号
No.163('96年2月15日号増刊)
540円

●ゲーメストムックシリーズ

ゲーメスト増刊も、ムックに生まれ変わってパワーアップ。これさえあれば、攻略もばっちり。

サウンドコンプリート スーパーストリートファイターIIX
GMC−1
3500円
(付録)CD-ROM(マッキントッシュ対応)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
GMC−2
1280円
(付録)特大ポスター

豪血寺一族2
GMC−3
1680円
(付録)スーパーアレンジCD

真サムライスピリッツ
GMC−4
1380円
(付録)真サムポスター

バーチャファイター2 ACT1
GMC−5
780円

ダライアス外伝
GMC−6
980円

スーパーリアル麻雀PIV
GMC−7
1980円
(付録)メッセージCD&描き下ろしポスター

鉄拳
GMC−8
980円

ギャラクシーファイト
GMC−9
980円

バーチャファイター2 ACT2
GMC−10
1380円

ヴァンパイアハンター
GMC−11
1380円
(付録)ハンターB2ポスター

餓狼伝説3
GMC−12
1280円、
(付録)餓狼3B2ポスター

天外魔境真伝
GMC−13
1280円
(付録)オールキャストB2ポスター

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル
GMC−14
1280円

鉄拳2 ACT1
GMC−15
780円

ストリートファイターZERO
GMC−16
1380円
(付録)B2ポスター

カプコンイラストレーションズ
GMC−17
2000円

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 攻略編
GMC−18
1480円

バーチャファイター2 ACT3
GMC−19
980円

サイバーボッツ設定資料集
GMC−20
1800円

アーケーダー
GMC−21
880円

鉄拳2 ACT2
GMC−23
1280円

闘神伝2
GMC−25
980円
(付録)B2ポスター

ファイティングバイパーズ
GMC−26
980円

●ゲーメストビデオ

ゲーメストのスーパープレイを直に見られるゲーメストビデオシリーズ。めくるめく映像の世界を堪能しておくれ。

ワールドヒーローズ2
GV−3　収録時間64分
6000円
(付録)雑君紙相撲

サムライスピリッツ
GV−4　収録時間120分
7000円
(付録)攻略小冊子

餓狼伝説スペシャル
GV−6　収録時間120分
7000円
(付録)攻略小冊子

スーパーストリートファイターII
GV−7　収録時間90分
6800円
(付録)攻略小冊子

龍虎の拳2
GV−8　収録時間90分
6800円
(付録)攻略小冊子

スーパーストリートファイターIIX
GV−9　収録時間100分
7000円
(付録)パルログ仮面

ワールドヒーローズ2 JET
GV−10　収録時間70分
6500円
(付録)雑君JETコースター

極上パロディウス
GV−11　収録時間80分
6000円
(付録)猫戦艦紙模型

ヴァンパイア
GV−12　収録時間90分
6000円
(付録)フォボスペーパーキット

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
GV−13　収録時間90分
6500円
(付録)紅丸&東リバーシブルづら

真サムライスピリッツ
GV−14　収録時間90分
4800円
(付録)十兵衛アイパッチ

バーチャファイター2
GV−15　収録時間120分
4800円
(付録)EXPLANATORY

ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル(大会収録)
GV−16　収録時間75分
5800円
(付録)石井ぜんじ解説書

ヴァンパイアハンター
GV−17　収録時間120分
4800円
(付録)魔剣しおりん

餓狼伝説3
GV−18　収録時間70分
4800円

ストリートファイターZERO
GV−19　収録時間80分
4800円

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
GV−25　収録時間120分
4800円
(付録)京様エチケットブラシ

斬紅郎無双剣
GV−21　収録時間90分
4800円

鉄拳2
GV−22　収録時間90分
4800円
(付録)インナー

マーヴルスーパーヒーローズ
GV−23　収録時間80分
4800円

リアルバウト餓狼伝説
GV−24　収録時間100分
4800円
(付録)インナー

このページの商品を手に入れるには…

全国のゲ屋でどうぞ

東京・神田と大阪・上六、名古屋のゲ屋に行けば売っているぞ。即入手を狙うなら、直接の来店がお薦めだ。お店にないときは注文してね。もちろん、ついでに他の商品を買ってもグッドだ。お店の詳しい場所は、本誌の「ゲ屋瓦板」に載ってるよ。

お問い合わせ先

ゲ屋東京内神田店：03-3293-9325(11：00〜19：00)
ゲ屋大阪上六店　：06-775-9348 (11：00〜19：00)
ゲ屋名古屋店　　：052-583-2970(11：00〜19：00)
読者サービス部　：03-3293-9326(月〜金　10：00〜18：00)

書店さんでも注文可

本屋さんに行っても商品がなかった場合、下記の注文用紙（コピーでも可）に必要事項を記入して、本屋さんに持っていこう。本誌の綴じ込みハガキでもOK。

通信販売もやってます

通信販売の方法は、本誌「読者サービス部」のコーナーを見てね。通販を利用する場合は、必ず郵便局の郵便振替を利用してください。それ以外は不可。

株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F
03-3293-9326

注文書

お客様のお名前		お客様の住所 TEL.　(　　)	
ムック注文数	タイトル / 商品番号 / 申込数　冊	CDビデオ注文数	タイトル / 商品番号 / 申込書　本枚
増刊号注文数	タイトル / 商品番号 / 申込数　冊		

株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F　TEL：03-3293-9326

取り扱い書店印
TEL
FAX

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。

元祖 秋葉原の基板屋

がつ〜んと基板高価買取する店!!

あなたの基板、高く買います!!

基板高価買取 価格リスト

インスト・取説付
1K=1,000円

《アイレム》
ロードランナーI〜IV ………各13K
R-TYPE ……………5K
R-TYPE II ……………7K
R-TYPE LEO ……………10K
アンダーカバーコップス………15K
海底大戦争 ……………18K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》
ループレバーのゲーム(P付)20K〜
サイコソルジャー ……………60K
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)

《カプコン》
エグゼドエグゼズ ……………20K
ガンスモーク ……………13K
闘いの挽歌 ……………13K
ロストワールド(P付)…………95K
CPシステム基板高価買取(TEL)
CPSIIサブボード高価買取(TEL)

《コナミ》
グラディウス(電源付) ………23K
グラディウス(ROMボード) ……35K
ライフフォース……………28K
サラマンダ ……………22K
グラディウスII ……………22K
グラディウスIII ……………20K
ゼクセクス……………20K
A-JAX……………18K
悪魔城ドラキュラ ……………45K
サンダークロス……………15K
サンダークロスII……………13K
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》
シティコネクション ……………15K
忍者くん2 ……………10K
サイキック5 ……………13K
ぶたさん ……………23K
バルトリック……………18K
その他お問い合わせください。

《セガ》
ファンタジーゾーン……………13K
アッポー ……………12K
ロボレス2001……………12K
エイリアンシンドローム………13K
SDI(P付) ……………60K
ゲイングランド ……………60K
※セガレトロ基板高価買取(TEL)

《タイトー》
バブルボブル ……………15K
レインボーアイランド(EXOK)…13K
レイメイズ ……………18K
ガンフロンティア(メイン込)…30K
メタルブラック(メイン込) … 35K
ブリルラ(メイン込) ……………50K
レイフォース ……………40K
ライトブリンガー ……………13K
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※F3マザーボード高価買取(TEL)

《デコ》
ザビガ ……………17K
B-ウイング ……………17K
トリオTHEパンチ ……………22K
エドワードランディ ……………35K
ウルフファング ……………35K
ナイトスラッシャーズ…………20K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)
その他お問い合わせください。

《ナムコ》
マッハブレイカーズ…………18K
源平討魔伝……………23K
ドラゴンスピリット……………40K
ベラボーマン(ボタン付)……60K
フェリオス……………35K
ファイネストアワー……………50K
アサルト(P付) ……………45K
※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)
※鉄拳2高価買取(TEL)

《日物》
ムーンクレスタ(純正)………20K
クレイジークライマー(純正)…40K
フリスキートム ……………40K
クレイジークライマー2……35K
子連れ狼……………30K
※日物レトロ基板高価買取(TEL)
その他お問い合わせください。

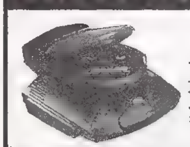
《任天堂》
ドンキーコング(純正)………30K
マリオブラザース(純正)……13K
スペースファイアーバード…25K
※任天堂レトロ基板高価買取(TEL)
その他お問い合わせください。

《その他》
首領蜂……………20K
クラッシュローラー(純正) …18K
コロスケローラー……………22K
エクイテス……………18K
リバーパトロール(純正)……40K
その他オルカ基板高価買取
雷電II……………28K
雷電DX……………40K
スターフォース(純正) ……13K
アルゴスの戦士……………12K
ソロモンの鍵……………15K
鮫!鮫!鮫! ……………15K
達人王……………15K
バツグン……………28K
ジャンプバグ ……………20K
セーラームーン(全て純正)……20K
ガンバード ……………18K
ストライカーズ1945 ……40K
アテナ ……………17K
クレイジーコング(2含む)……10K
ミュータントナイト ………18K
アークエリア ……………18K
ウルトラ警備隊 ……………13K
ハチャメチャファイター ……10K
ノバ2001……………12K

その他の基板も高価買取します。
TELにてどうぞ!

●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
●コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。

いくか!100万台を目標に!3/1より
ATARI JAGUAR 本体
(ステレオAVケーブル、ACアダプタ)
にゲームソフト3本
(ドラゴン、テーマパーク、シンジケート)
をセットして¥29,800にて販売します!



ちなみにJAGUAR-CD
再入荷しました
¥19,800

ATARI JAGUAR 最新入荷タイトル

キャノンフォッダー………¥6,480
見た目はかわいいが、内容はかなりハードな戦略ACT。クリア後のデモがイカス!

バトルモーフ(CD) ………¥6,480
CDになったサイバーモーフが2になって登場!

NBAジャム…………¥7,480
あの定番ソフトがジャガーにも登場!

ミスト(CD)…………¥6,480
言わずと知れた傑作AVG!

バルディーズ…………¥6,480
フルレンダリングされたキャラ達がくりひろげるポピュラスの様なアクションシミュレーションゲーム。

アイウォー…………¥6,480
サ○バースレッドの様なフルポリゴンの3Dシューティングゲーム。

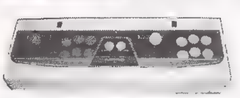
ルイナーピンボール………¥6,480
国内で出ていたファンタジーピンボールとは違い、ピンボールとしての作りもこだわりの感じられる一品!

フェバーピッチサッカー…¥6,480
選手の動きがとてもリアルなクォータービューのサッカーゲーム。

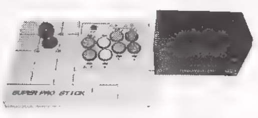
その他続々入荷中!

アメリカ、ヨーロッパのファ○通と呼ばれる
Electronic Gaming Monthly(アメリカ)
EDGE(ヨーロッパ)の定期購読者を募集します。
今なら購読者全員に海外家庭用ソフトの在庫リストをプレゼント中!
詳しい資料の請求はハガキで「男の海外雑誌」係まで
お送りください。

コントロールBOX各種　激安販売中!!　価格はTELにて



ボードマスター NEW
(シンクロ連射内蔵)

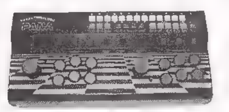


シグマAV5000&8000ターボ

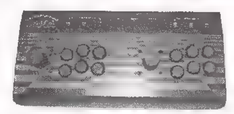
超特価



ベガ
9000DX



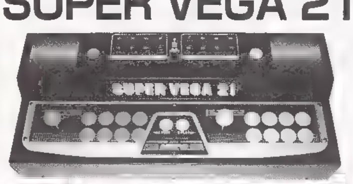
PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

格闘ゲームの最終兵器

SUPER VEGA 21



アストロパネル8ボタン仕様
●16ボタンが独立連射ON⇔OFF可能
●同時押しボタン設定自由
¥CALL

カプコンCPシステム基板 人気タイトル 超特価!!
エリア88、ストライダー飛竜、バース、キャプテンコマンドーetc
価格はTELにて!!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価 買取
不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

営業時間	
月〜木	10:30〜20:00
金・土	10:00〜20:00
日・祝	10:00〜19:30



ゲームフリークのオアシス
メッセ サンオー本店
☎03-3255-3453
FAX.03-3255-3455
基板販売事業部　〒101 東京都千代田区外神田3-14-8

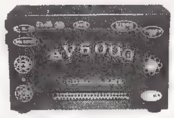
Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

PANA TWIN LONG



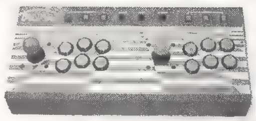
¥38,000

シグマAV-5000



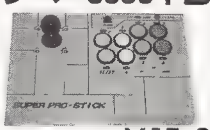
¥26,000

PANA CUSTOM LONG



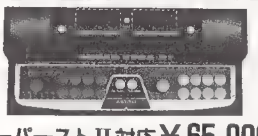
¥34,000

シグマ-8000TB



¥15,800

SUPER VEGA 21



スーパーストII対応¥65,000

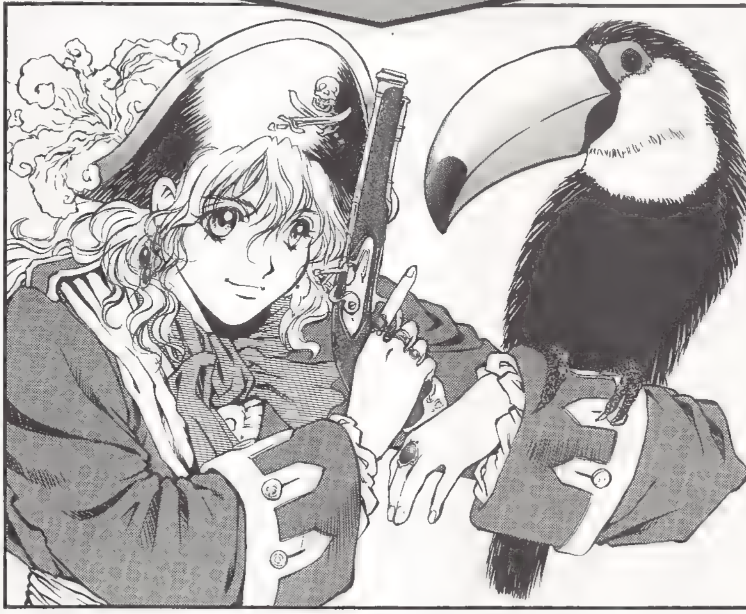
ボードマスター(ボードA)



¥48,000

基板修理やってます。くわしくはTELにて!

NEO GEO新作ソフト 予約受付中

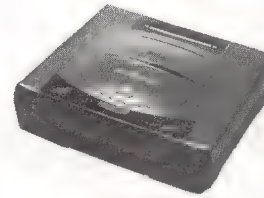


NEO・GEO CDZ



TELにて特価

SEGA SATURN



TELにて特価

FAXサービスをご利用下されば最新の買取価格表が取り出せます!

〔家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします!〕

特にプレイステーション・サターンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。必ず☎で確認してから送ってください。

〔中古基板・家庭用ゲームソフト販売します!〕

在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上、下記まで請求して下さい。

御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

家庭用ゲーム買取価格&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番品を押して最後に#を押してください」

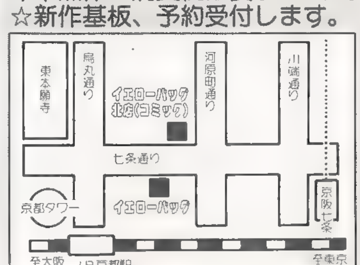
基板を売りたいなら➡567899#
基板を買いたいなら➡567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら➡567891#
レーザーディスクなら➡567892#

案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押してください」 ➡□□□□□□

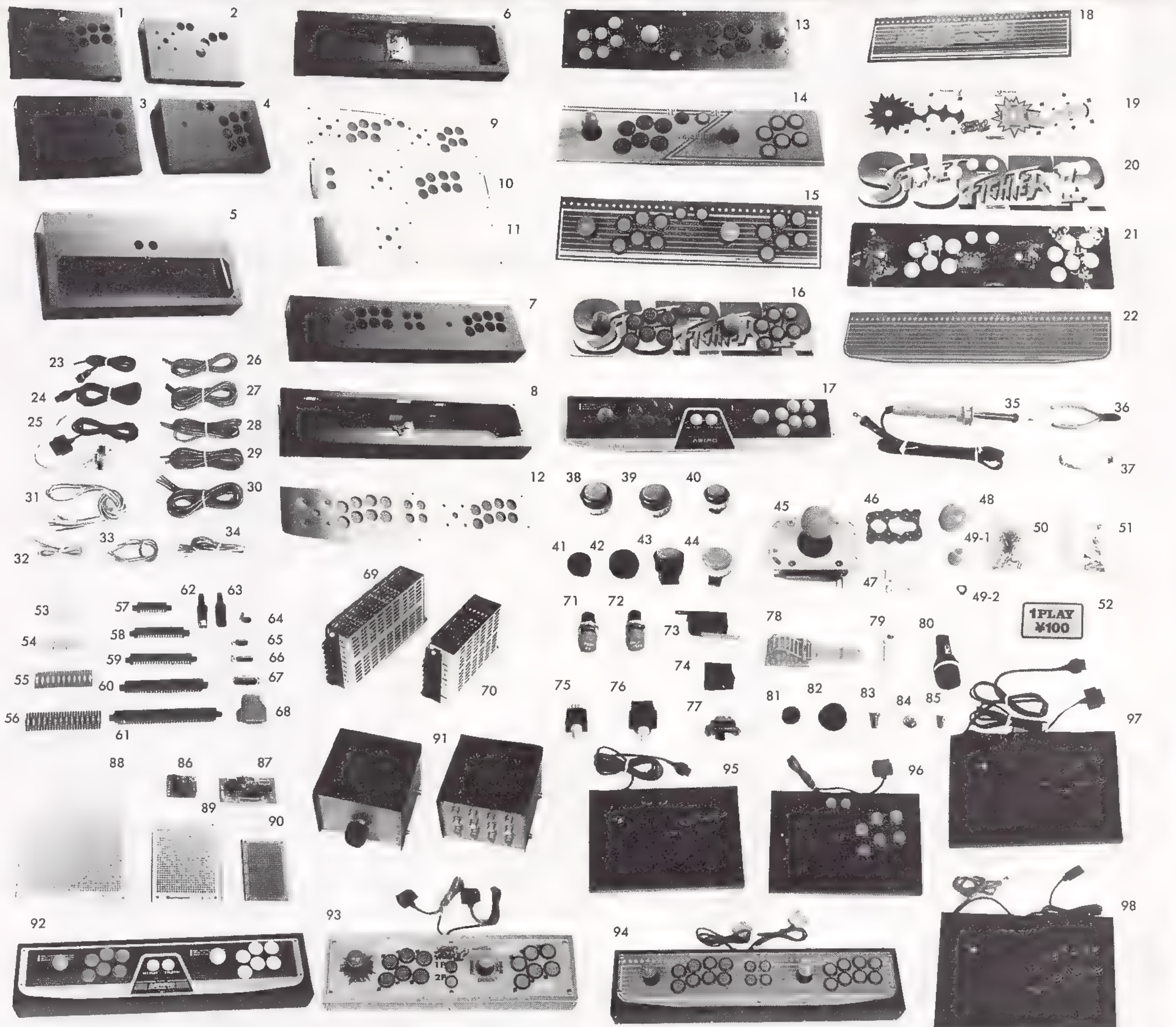
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F
営業時間 12:00～20:00
年中無休 消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



モノホン部品でコントローラーを自作しよう!!(完成品もあるよ!)



No.	型番	品名	価格
1	C-10-8	8ヶ穴ケース	¥2800
2	C-10-4	4ヶ穴ケース	¥2800
3	C-10-6	6ヶ穴ケース	¥2800
4	C-10-9	9ヶ穴ケース	¥2800
5	C-3000	応用ケース	¥9500
6	C-200	コンパネケース	¥5000
7	C-410	応用ケース	¥8000
8	C-400	アストロケース	¥7500
9	AL-1	アルミコンパネ板	¥2200
10	AL-2	アルミコンパネ板	¥2000
11	AL-3	アルミコンパネ板	¥1800
12	AL-14	アストロコンパネ板	¥2800
13	CP-20	コンパネ	¥7500
14	CP-30	チャンプコンパネ	¥8500
15	CP-35	アミューズコンパネ	¥8500
16	CP-50	スーパーストIIコンパネ	¥12000
17	CP-70	アストロコンパネ	¥16000
18	CL-35	アミューズシール	¥1200
19	CL-51	ストIIダッシュターボシール	¥2500
20	CL-50	スーパーストIIシール	¥2500
21	CL-52	ヴァンパイアシール	¥2500
22	CL-70	アストロアミューズシール	¥2000
23	C-D9	9PDサブコード	¥700
24	C-NEO	15PDサブコード (NEO)	¥1000
25	C-SFC-C	SFCコントローラー付コード	¥1800
26	C-M5-2m	5芯丸コード	¥440
27	C-M8-2m	8芯丸コード	¥480
28	C-M10-2m	10芯丸コード	¥520
29	C-M12-2m	12芯丸コード	¥560
30	C-M16-2m	16芯丸コード	¥600
31	C-15-1m	15色コード	¥500
32	C-F12-1m	12芯フラットケーブル	¥400
33	C-H15-0.25m	15色コード	¥150
34	C-15-0.5m	15色コード	¥300
35	KH-10	ハンダ小手	¥1200
36	KN-5	ニッパ	¥2000
37	H-2-2m	ハンダ2m	¥100
38	HH-30-5(色)	30φボタン	¥220
		色:赤·青·白·緑·黒·黄·橙·桃	
39	SR-30-5(色)	30φボタン	¥220
		色:赤·青·白·緑·黒·黄·橙·桃	
40	HH-24-5(色)	24φボタン	¥200
		色:赤·青·白·緑·黒·黄·橙·桃	
41	F-24	24φ穴ブタ	¥150
42	F-30	30φ穴ブタ	¥200
43	RR-30-5(色)	30φリードスイッチタイプ	¥400
		色:赤·青·黄·緑	
44	TT-30-7(色)	30φリードスイッチタイプ	¥400
		色:赤·青·緑·桃	
45	J-25(色)	ジョイスティックボール付	¥1600
		色:赤·青·緑·白·黄·黒·桃	
46	J-G-A	ジョイスティックスペーサー	¥200
47	J-G-B	ジョイスティックスペーサー	¥150
48	J-BOWL(色)	ジョイスティックボール	¥200
		色:赤·青·緑·白·黄·黒·桃	
49-1	J-P-1	ジョイスティックステム	¥150
49-2	J-P-2	ジョイスティック止めピン	¥50
50	AB-10	圧着端子(小)20ヶ入り	¥400
51	AB-20	圧着端子(大)20ヶ入り	¥400
52	CL-¥100	コインシール	全て¥100
		(1PLAY10円·20円·30円·50円、2PLAY100円有り)	
53	CM-B-20	20Pハーネスキバン(3.96ピッチ)	¥200
54	CM-B-36	36Pハーネスキバン(3.96ピッチ)	¥250
55	CM-B-44	44Pハーネスキバン(3.96ピッチ)	¥300
56	CM-B-56	56Pハーネスキバン(3.96ピッチ)	¥350
57	CN-B-20	20Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥400
58	CN-B-36	36Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥500
59	CN-B-44	44Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥750
60	CN-B-56	56Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥800
61	CN-B-72	72Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥950
62	DIN-8P	8Pコネクター(オス)	¥150
63	DIN-8PS	8P中継コネクター(メス)	¥150
64	DIN-8SS	8Pソケット(メス)	¥100
65	DSAB-9P	Dサブ9Pオス	¥250
66	DSAB-15P	Dサブ15Pオス	¥400
67	DSAB-15S	Dサブ15Pメス	¥400
68	DSAB-15K	Dサブ15Pケース	¥400
69	WN-10N	+5V10A、-5V1A、+12V3A、-12V1A	¥7500
70	WN-7N	+5V7A、-5V1A、+12V1A	¥5500
71	SW-027	プッシュスイッチON	¥150
72	SW-028	プッシュスイッチON-OFF	¥250
73	MICR-1	ジョイスティックスイッチ	¥200
74	SW-101	シーソースイッチ	¥100
75	MM9-3	ボタンスイッチ(小)	¥100
76	MM9-4	ボタンスイッチ(大)	¥100
77	SW-150	切替スライドスイッチ	¥100
78	C-STP	コードストッパ	¥100
79	L-ROK	レスロック	¥120
80	FH-032	ヒューズホルダー	¥150
81	G-B	ゴムブッシュ	¥25
82	G-A	ゴム足	¥30
83	BS-10	化粧ビス	¥20
84	BS-15	4m/mナット	¥20
85	BS-30	3x8セムス	¥15
86	ICB-REN	連射キバン	¥1000
87	ICB-SFC	SFCコントロールキバン	¥1200
88	ICB-96	応用キバン	¥500
89	ICB-93	応用キバン	¥250
90	ICB-88	応用キバン	¥150
91	TV-V	ビデオ端子切替機(3CH)	¥2500
92	C-400-CP	アストロコンパネ付ケースユニット	¥23500
93	STII'-2P-KAN	2人用STIIダッシュ(完)	¥22000
94	PLST-2P-AMKAN	2人用プレイステーション(完)	¥24000
95	NEO-CONT-KAN	ネオジオコントローラー(完)	¥12000
96	SFC-CONT-KAN	SFCコントローラー(完)	¥12000
97	NEO-SFC-CONT-KAN	両用コントローラー(完)	¥18000
98	PLST-3DO-CONT-KAN	両用コントローラー(完)	¥21000
99写真ナシ	C-O-1.5	ケース用オモリ	¥1000
100写真ナシ	H-ZUMEN	コントローラー用配線図	¥500
		(SFC·NEO·3DO·SAT·PLST用)	

(完成品:上記5種類、1人用·2人用出来ます。ミックス品も出来ますので問い合わせてください。)

ニュールンルン(N·RUN²)

〒130 東京都墨田区緑2-18-6 小川ビル

FAX.03-3846-9033 TEL.03-3846-5471

インターネットアドレスNo.http:/www.technical.or.jp/gammcr/

〈お買い求め方法〉 現金書留にて型番·商品名·色·数量·金額及び発送手数料1000円(量にかかわらず一律)を入れて郵便局から送ってください。

〈資料請求〉 氏名·住所(〒番号)·TELを記入し80円切手を同封の上ご請求ください。

〈特別注文品の受付〉 SFC·NEO·PLST·SAT·3DOの各1人用·2人用又はミックス等、広告部品の範囲で希望のコントローラーを作ります。マンガ絵を入れて手紙又はFAXにて問い合わせてください。

〈お願い〉 お問い合わせはTELではなく、FAXまたは手紙にてお問い合わせください。よろしくお願いします。

便利な分割払いもやってます!!

LOTUS PRESS GAME WORLD

その場で賢い買い物ができます。もちろん、通販のクレジットもOK!ボーナス一括、最長36回までOK!



アーケード基板

ゴールデンアックスII	¥39,000
ポトポト	¥4,000
モンスターレア	¥8,000
ドラゴンボールZ	¥15,000
ぷよぷよ通	¥25,000
ぷよぷよ	¥12,000
テトリス	¥10,000
コラムス	¥10,000
コラムスII	¥7,000
タントアール	¥8,000
イチダントアール	¥9,000
スタックコラムス	¥8,000
コットン	¥10,000
シャドーダンサー	¥4,000
登龍門	¥4,000
Jリーグ1994	¥12,000
MVP	¥2,000
クラッチヒッター	¥5,000
[セイブ]	
セイブカップサッカー	¥10,000
雷電	¥18,000
雷電II	¥53,000
雷電DX	¥65,000
バイパーフェイズワン	¥48,000
ゼロチーム	¥28,000
[アトラス]	
豪血寺一族	¥13,000
豪血寺一族2	¥23,000
首領蜂	¥58,000
ブレイゾン	¥3,000
[カネコ]	
ジャッキーチェン	¥48,000
グレート1000マイルズラリー	¥19,000
ギャルズパニック	¥15,000
ギャルズパニックII	¥20,000
大江戸ファイト	¥19,000
富士山バスター	¥10,000

ビーラップボーイズ	¥18,000
爆裂ブレイカー	¥9,000
[ビデオシステム]	
ソニックウイングス	¥13,000
ターボフォース	¥10,000
スーパーバレー'91	¥6,000
スーパーバレーボール	¥1,000
スーパーフォーミュラー	¥2,000
F1グランプリ	¥2,000
F1グランプリII	¥5,000
タオ体道	¥17,000
[コピーエル]	
ムスタング	¥9,000
アトミックロボキッド	¥8,000
ハチャメチャファイター	¥12,000
タスクフォースハリアー	¥6,000
[テクモ]	
エイトフォース	¥23,000
Vゴールサッカー	¥12,000
ジェミニウイング	¥12,000
ワールドカップ'94	¥12,000
ワールドカップ'90	¥5,000
ファイナルスターフォース	¥18,000
雷龍	¥9,000
雷龍II	¥29,000
リムロッキンバスケットボール	¥4,000
サボテンボンバーズ	¥9,000
サンドスコーピオン	¥13,000
[ライジング]	
魔法大作戦	¥20,000
疾風魔法大作戦	¥25,000
[ジャレコ]	
ロードオブキング	¥5,000
64番街	¥15,000
P-47	¥8,000
[クイズ&パズル]	
学園パラダイス	¥3,000

クイズ合衆国	¥1,000
クイズ18禁	¥4,000
クイズ365	¥3,000
クイズ地球防衛軍	¥5,000
クイズ人生劇場	¥5,000
脳力向上委員会	¥8,000
クイズクエスト	¥5,000
ゆうゆのクイズでGO!GO!	¥5,000
アテナのハテナ?	¥6,000
早押しクイズ王座決定戦	¥2,000
クイズ三国志	¥2,000
クレヨンしんちゃん2	¥3,000
ぐっすんおよよ	¥8,000
ななめでまじっく!	¥6,000
マジカルエラーを探せ	¥5,000
[麻雀・花札]	
スーパーリアル麻雀PIII	¥15,000
スーパーリアル麻雀PIV	¥15,000
スーパーリアル麻雀PV	¥32,000
レモンエンジェル	¥10,000
スーパー華パラダイス	¥13,000
麻雀スカウトマン	¥5,000
エロティカゴルフ	¥7,000
コミック劇場	¥5,000
麻雀カフェテラス	¥5,000
ごっつええ感じ!	¥5,000
サーキットの女豹	¥3,000
トリプルウォーズ	¥5,000
七次元の妖精達	¥3,000
麻雀革命	¥2,000
キャンパスハンティング	¥2,000
麻雀 女学園	¥7,000
麻雀ファンクラブ	¥4,000
麻雀ハイパーリアクション	¥20,000
セーラーウォーズ	¥15,000
[その他]	
連珠貴族	¥12,000

ガンバード	¥32,000
ツインイーグルII	¥35,000
セルフィーナ	¥8,000
ウイッツ	¥6,000
フリーキック	¥1,000
ハイパーデュエル	¥15,000
ドリフトアウト	¥4,000
ザ・ディープ	¥10,000
ダブルドラゴン	¥5,000
ダブルドラゴン3	¥4,000
バトルシャーク	¥13,000
へべれけのぽぷーん	¥8,000
スーパーイーグルショット	¥15,000
シャドーフォース	¥17,000
ストリートスマート	¥7,000
リングファイター	¥6,000
ヒット&ラン	¥5,000
[NEO GEO]	
MVS-1	¥25,000
MV1A-F(新品)	¥48,000
餓狼伝説	¥1,500
餓狼伝説3	¥3,000
龍虎の拳	¥1,000
龍虎の拳2	¥3,000
得点王	¥5,000
得点王2	¥7,000
ワールドヒーローズ2	¥2,000
ワールドヒーローズ2JET	¥3,000
ワールドヒーローズパーフェクト	¥10,000
サムライスピリッツ	¥3,000
真サムライスピリッツ	¥7,000
サムスピ斬紅郎無双剣	TEL
ファイターズヒストリーダイナマイト	¥4,000
痛快GANGAN行進曲	¥1,500
NAM1975	¥1,500
サッカーブロール	¥1,500
パワースパイクII	¥3,000

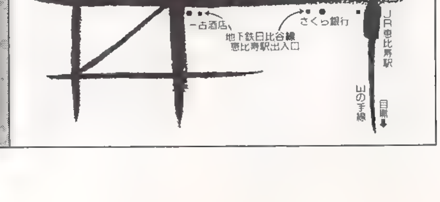
サイバーリップ	¥1,000
2020スーパーベースボール	¥1,000
ライディングヒーロー	¥1,000
ASOII	¥5,000
クイズ迷探偵	¥4,000
みなさんのおかげです	¥2,000
ザキングオブファイターズ'94	¥9,000
ギャラクシーファイト	¥8,000
天外魔境真伝	¥12,000
風雲黙示録	¥13,000
ザキングオブファイターズ'95	TEL
餓狼伝説スペシャル	¥2,500

この他基板は豊富に用意してあります。

※価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。

営業時間 AM10:30~PM7:00

TEL.03-3770-2731
FAX.03-3770-2880



ゴーレムを倒し、隠しボーナスをゲットせよ!!



5面攻略はひと休みして次号に。今回は隠しボーナスの取り方&敵キャラ設定資料を公開だ!

 担当 GED

隠しボーナス発覚! ゴーレムを倒せ!

なんと、1面に中ボスとして登場するゴーレムを倒すと、10万点もの隠しボーナスが入るのだ。どうせ1面ボスにポリポリくわれてしまう運命。ここは楽に死なせてやったほうがヤツのためってもんだ。

●ボーナス条件

下からのキバが上がりきるまでに倒す(倒すためには、十分なパワーアップアイテムを発生させなければならない)。

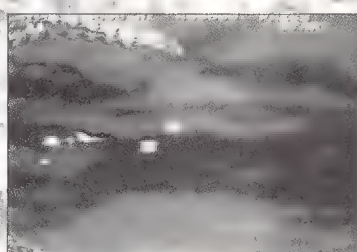
ゴーレムが登場し、一定時間内に倒さなければならないのだが、はっきりした時間は不明。経験上、画面から消えかかっているような状態だと、もうすでに遅いようだ。倒せるときは、遅くても画面中央付近で倒してしまっている。

当然、その制限時門内に倒すにはある程度のパワーアップが必要で、「ミサイル&オプション2つ」ぐらいの装備は必要だ。

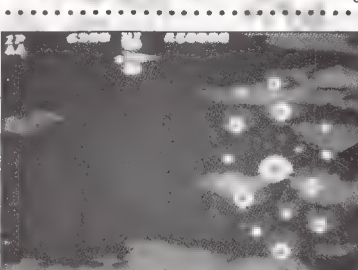
ただ、普通にアイテムを取っているだけだと、まずオプションは2つも出ない。オプ1とチビ1がいいところだ。では、どうやって2つ目のオプションをうまく発生させるのかというと、「リップル&レーザーをわざと取らない」のがポイント。すると、自機のパワーアップ化が進んでいないと判断され、アイテムを出す敵が増える。最初に出るリップル&レーザーは固定アイテムなので、それ以後のランダムアイテムでオプションを拾うのだ。だが、ランダムに頼っている以上、出ないこともあり、これればかりはどうしようもない

うまく装備が揃ったら、ゴーレムの登場シーンで仕込みに入る。これは写真のほうを参照してほしい。チビゴーレムたちが散開し、ゴーレムが少し前に出てきたらちょうどオプションが重なるので、あとはひたすら連射する。手連でも十分倒せるが、連付きならさらに確実。

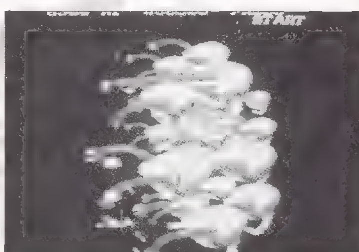
ここでゴーレムを倒してしまうと1面のボスはどうするのかって? それは自分の目で確かめてほしい。でも、あんなので満たされるのかなぁ。



これをわざと取らず、オプションを狙う。



画面上方の「H-」という文字を目安にして下へ。



触手が当たりそうだが大丈夫。連射して、動き出した瞬間に倒してしまおう。



ゴーレムが前に出てくるとちょうどオプションが重なるので、あとは撃ち込み!!



やったぜ!10万いただき!。

4面に隠し戦艦が出現!

1面のゴーレムは隠しボーナスだったが、4面では隠しキャラ&隠しボーナスになっている。

4面スタート時の戦艦2隻で、条件を満たして破壊し、出てきた隠し戦艦をこれまた条件付きで破壊することによってようやくボーナスが入るしくみだ。

●出現条件

4面スタート時に出現する戦艦を(2隻とも)余計なパーツを壊さずに本体を破壊する。

●ボーナス条件

先の2艦とは逆にパーツを壊したあとに本体を破壊する。

戦艦は、本体・艦橋・エンジンの3パーツで構成されていて、スタート時に出てくる2隻の戦艦は艦橋やエンジンを壊すことなく撃沈すれば、隠し戦艦が出現するのだ。

4面のスタート直後、右上からくるザコ編隊を倒したら急いで右下へ行き、オプションを置いて上に逃げる。戦艦が出現したら、下からの爆雷とその爆風に当たらないように撃ち込む。このとき、くれぐれも艦橋を壊してしまわないように注意しよう。

1隻目を撃沈し、右下からのザコ編隊を全滅させたら、今度は上からの戦艦にそなえ、右上にオプションを置いて下がる。ここは、上からの大量のミサイルに驚いてエンジンパーツを壊さないように注意。しっかり本体の露出を待ってから撃ち込もう。



3面ボス カラブ

対バクテリアン用に極秘に開発されていた生体兵器「アバドン」が暴走して野性化、変異したもの。
画面内に見えているものすべてがカラブの本体であり、11の臓器と本体であるアバドンとで構成されている。
謎の物質を排泄し続け本体を防御するが、プレイヤーの攻撃に生産が追い付かない。
本体に攻撃が及べば生体レーザーで対抗する。



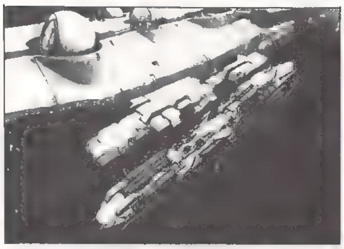
アバドン

臓器が破壊され攻撃手段を失うと本体自ら突撃し渦巻き状に細胞弾を発射する。攻撃としては軟弱で最期のあがきに過ぎない。



ファルズフ

カラブ体内の子宮から外壁まで伸びた排出腔を通って産み出されプレイヤーを弱サーチする。排出腔が断ち切られても、切り口から吐き出され続け子宮を破壊するまで止まらない。



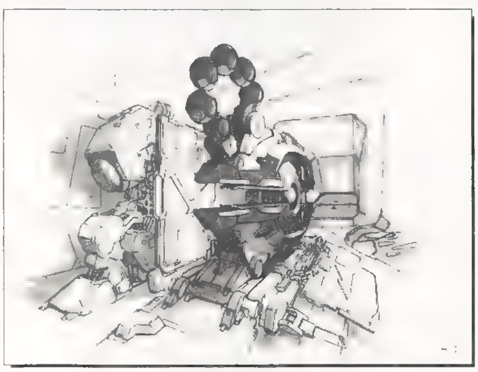
敵超巨大要塞(6面)を発艦する 大型宇宙巡航母艦（4面）

かつて「ドゥーム」によって滅ぼされた異星文明の宇宙艦隊でありそのデザイン形態からも人類に近い文化形態をもっていたものと推測される。艦内には異星人類の行動形態を示す痕跡は何も残されておらず「ドゥーム」がどうやってこれらを操っているかは不明。
もとより「ドウーム」は多種のメカと生体兵器が混成であり多くがこれと同様、虜穫兵器であると思われる。

中型装甲輸送艦(4面)

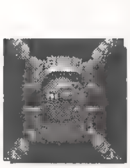


無敵の堅さでダメージは一切与えられない。
ステージボスを格納したコンテナを輸送。大型宇宙巡航母艦と強引にドッキングする。



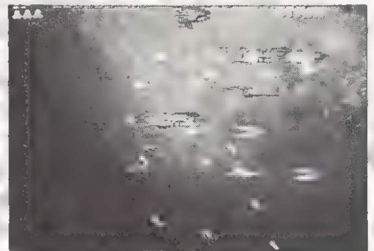
4面ボス テニーロップ(テトラン2)

大型宇宙巡航母艦内部の格納庫内。
輸送中のコンテナ内部から目前で戦闘を目撃したため興奮状態にあり、艦内でありながら触手を展開させかかっているところ。
この直後、中枢ユニットが暴走し、兵器として未調整でありながら自力で艦から脱出、戦闘を挑むが玉砕してしまう。
その中枢部には、あきらかに生体系のユニットが組み込まれており。その挙動はメカでありながら生物的である。使用されているユニットがいかなる生命体の物であったか不明だが、格納中にもまわりに好奇心を示すなどかなり高度な知能を有した生物であったことがうかがえる(あるいは人類レベルの生命体)。このため輸送用コンテナには、常に小窓が設けられている。

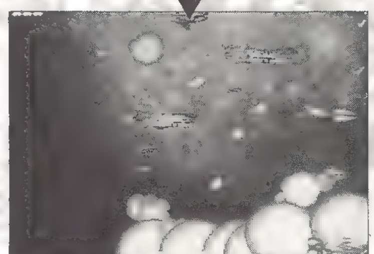


難度に合わせて触手を展開(長さ可変)。回転して攻撃。
本体の二重構造により攻撃可能タイミングをシビアにしている。

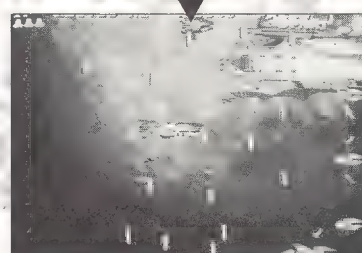
右上からのザコ編隊が現れるのとほぼ同時に、左上から隠し戦艦が登場する。ザコ編隊を撃ち終わったらショットを撃つのを止め、画面内に残っているミサイルに当たらないように左端に抜ける。隠し戦艦がある程度前に出たら、艦橋とエンジンを壊してから本体に撃ち込む。これで10万点いただきだ。



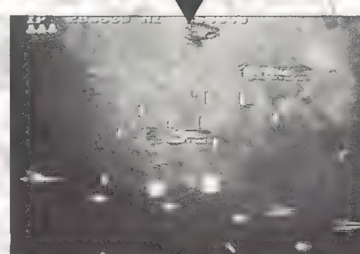
最初のザコ編隊を撃ったら右下へ。



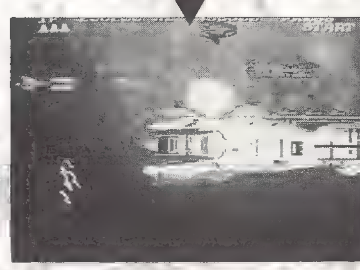
下にオプションを張り、本体を撃つ。この爆風は判定があるので気をつけよう。



エンジンを撃たないように、ちょっと待ってから撃ち込み始める。



右上のザコを撃ったら、ミサイル群を左に抜ける。



レバーを左に入れ、オプションをまとめてから艦橋を撃つ。あとはエンジンを撃ち抜いて本体を壊すだけだ。



1面ボス
ゴーレム

1ステージの中盤から後半にかけて出現。倒せば高スコアが得られるが、逃がすと大ボスにくわれるオチがつく。

ゴーレム型生体兵器は、「ドゥーム」の生体兵器の中でも最もポピュラーな種類である。元々の個体差が大きい上、環境によって体質を著しく変化させてより狂暴に進化する特性を持つ。このため投入環境によって特異な進化を遂げた個体も珍しくない。

このゴーレムも細胞分裂により増殖する特異な個体で兵器としては強力な進化を遂げたといえる。



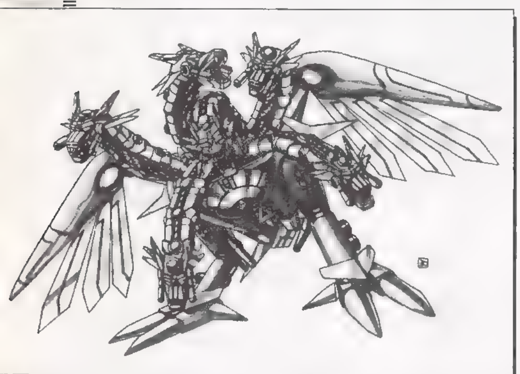
1面ボス
バイター

洞穴内に生息しその生態は不明。体内に寄生した謎の生物にあやつられている。ドラームとの関係は不明。体当りおよびマグニュリンを吐き出す攻撃を繰り返す、口内から覗く寄生生物の感覚器官が弱点。



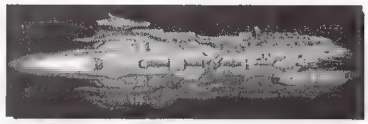
マグニュリン

共生関係にあり、ボス体内に寄生している。
大量に吐き出される。



2面ボス
ハイドラ

3つ又、6本の首を持ち各々から火炎を吐く。定期的に本体中央から強力火炎を吐く。ドゥーム軍がプロミネンス防衛システムの要とするために造り上げたメカ生命体である。宇宙空間だけでなく、惑星上での行動をも想定されているため、翼を持つ。完全自己思考システムを有し、侵入者に対し攻撃を行う。しかしながら、まだプロトタイプ的な部分が多く、攻撃が単調な上に6本の首をすべて破壊されるとシステムダウンするといった決定的な弱点を持つ。ビックバイパー及びスーパーコブラによるオプション攻撃にはほとんど無力と言えよう。



大型宇宙巡航母艦

画面中を大きく移動しプレイヤーを成圧する。
大小砲台多数。

4度はあるかな？

PUZZLE&ACTION サンドアール

担当：キャサ夫

前回10個のゲームを紹介。わかってきたかな？このゲーム。今回は残りのゲームを紹介しよう。

やっているかな？「サンドアール」。○○アールシリーズの中では多分一番難しいと思われるわけだが、1つ1つのゲームをちゃんと理解していけば、ある程度はクリアに近づけるはずだ。

前回16個のゲームを紹介したが、22個の中ではレベルが低いほうなのだ。

基本的にレバー系の操作は回転なら右、右下、下、左下、左ときれいにちゃんと入力しないとカウントされず、左右にガチャガチャなら必ず右と左しか入力してはいけない。つまり、指示された方向どおりにレバーを入力しないと受け付けてくれないのである。

しかし、それとは逆にボタン連打系のゲームは常にボタンを押し続け、同時にレバー操作も可能なのだ。これはワンポイントとして覚えておいて損はないぞ。

それでは残り6つのゲームを紹介していこう。



全4面をクリア目指してガンバロウ。



イチダントアールにも似たゲームがあったが、気合が最大のときにタイミングよくボタンを押してビンのフタを開けるゲームだ。

このゲームは判断力、観察力、瞬発力がかなり必要とされ、意外に失敗してしまうゲームの1つ。

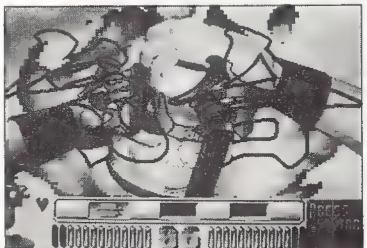
時間は8秒くらいあり、その間気合いという文字は何回もズームされる。

で、画面一番手前に気合の文字の枠に動いている文字をはめるのだ。

タイミング次第だが、ほんの少しでもズレてしまうとハートが1つなくなる。

コツとしては画面奥から同じタイミングで必ず出てくるので、「いちにのさん」で3回目を狙うのが人間的には楽だぞ。

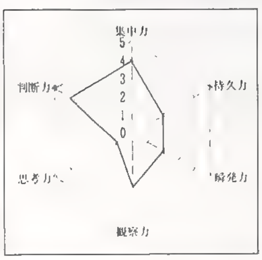
リラックスさえできれば簡単なゲームだ。ちなみにノルマは3つ。あせらずね。

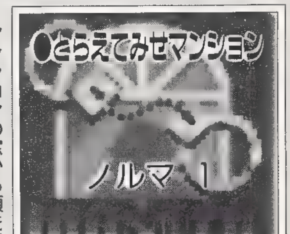


このように画面奥から「気合」の文字が…。



で、枠にあわせて気合いでボタン押す。時間はあるので、あせらずタイミングよく押そう。





マンションの窓から顔を出している住民の中にまぎれこんだ指名手配犯を捕まえるゲーム。いわゆるモグラたたきゲームと考えてくれ。

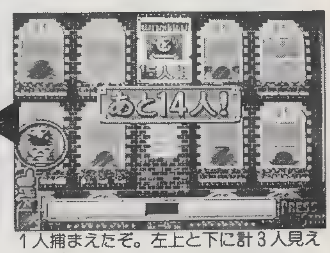
ノルマは1つだが、大体指名手配犯を20人弱捕まえないと持ちハートがなくなるぞ。

始め8つの窓があり、シルエットで3種類の人がいる。指名手配犯は頭がトゲトゲしているので、まずそれを覚えよう。

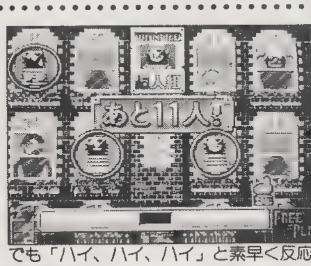
次に捕まえるには、レバーでカーソルを窓の位置に動かし、ボタンで捕まえる。そのとき、ボタンは連打でOK。

で、シルエットが指名手配犯の所にあわせて捕まえればいいのだ。意外に逃げ隠れのスピードが早いので無理せず、狙った所で捕まえるようにしよう。

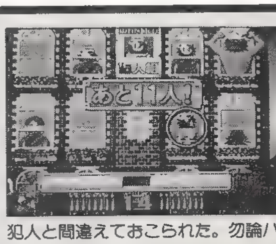
判断力がないと苦労するゲームだぞ。



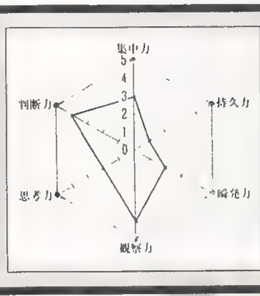
1人捕まえたぞ。左上と下に計3人見えてるぞ。



でも「ハイ、ハイ、ハイ」と素早く反応して捕まえろ！



犯人と間違えておこられた。勿論ハートも1つ減。



●倍ハード



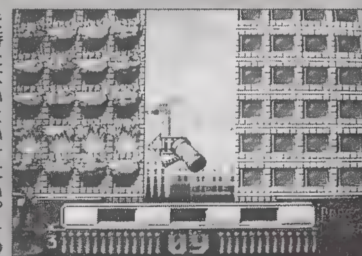
火の出ている階をハンマーで叩いて飛ばすゲーム。ノルマは3つでタイミングが重視されるゲーム。

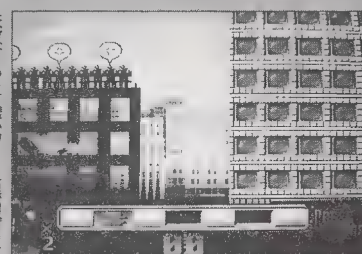
基本的に時間が少なく、2回ミスってしまうと持ちハートは確実になくなってしまう。

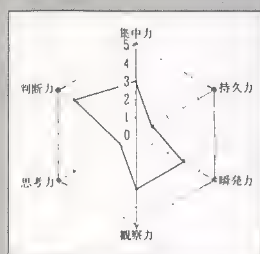
最高レベル時のビルの高さは6階建てで燃える場所は毎回ランダムだ。ハンマーの動きも画面上部から下部と往復する。その分火がランダムで出るので運も多少からんでくる。つまり、一番上の段を飛ばし、上から2段目が燃えてしまうと反応しきれず、ハンマーが下部から戻ってくるのを待たないといけない。その分時間をロスしてしまうわけ。

理想としては集中力、判定力を共に上げ、瞬時に反応して飛ばすことだ。

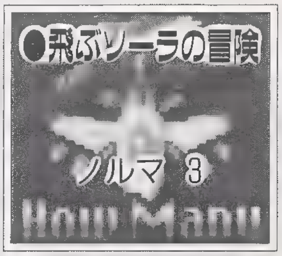
ワンポイントアドバイスとして、最後は必ず一番下の階が燃える。で、最後の前が下から2段目の場合、上からハンマーが降りてきて飛ばしたら、そのままボタンを連打しておけば最後は自動（何も考えずに）で飛ばしてクリアができるぞ。


燃えているところを叩き、階を落とすのだ。タイミング命。


失敗すると「ボッ」と黒コゲになっちゃう。



●飛ぶソーラの冒険



高速で飛んでくる飛行物の数を数えて当てるゲーム。イチダントアールで電車に何人乗っているか？というゲームがあったが、飛ぶソーラの冒険も似たゲームで画面奥から飛んでくるのを数えるのである。

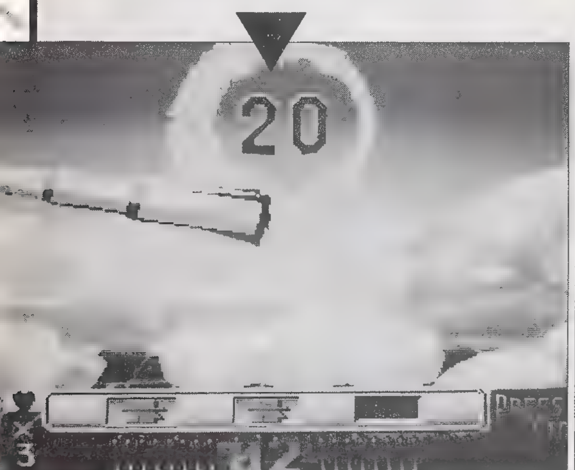
飛んでくる物はロケット、飛行機、ヘリコプターといろいろな物がある。

飛行物の最高数は後半面まででいくと28コまで出るときもある。このゲームはハッキリ言ってコツがなく、算数が得意で暗算ができないとダメ。

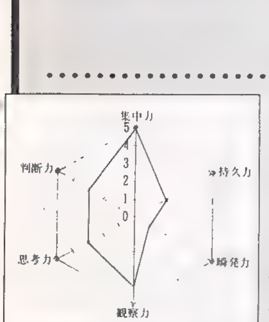
運ではあるが、ヘリコプターが飛んでくると少し画面が遅くなるので数えやすい。あくまでも運。

飛ぶソーラの冒険は暗算重視。でも注意点が1つ。特にロケット、飛行機がありがちなのだが、奥からくるときに、ほとんど重なって飛んでくるときがあり、数え間違えるときがあるので、ちゃんと観察して数えないといけないぞ。


こんな感じで飛んでくるロケットを暗算で数える。ちなみにロケットは超速い。



数え終わったら答えよう。最高28だ。



●サルのタワーむれ



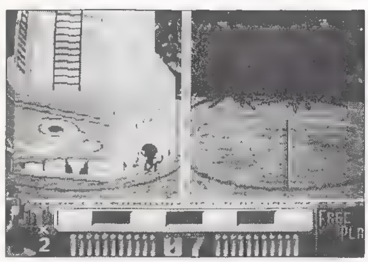
サルを操作してボタン連打でハシゴを登り、タワーの頂上にあるバナナを目指すゲーム。

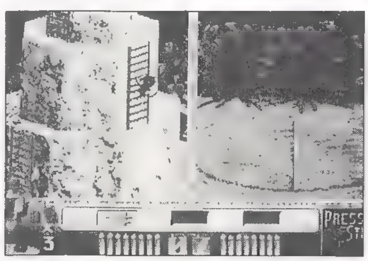
非常に簡単なゲームで、ボタン連打をする持久力があればクリアできる。ノルマは3つなので疲れるぞ。

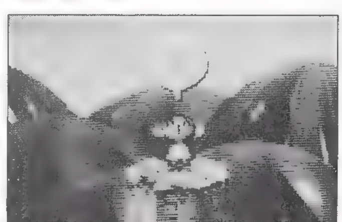
このゲームの唯一難しいところはタワーにある。タワーはレベルが低いと6角形になっていて、後半面でレベルが上がると8角形になる。分かりやすく説明すると、登るハシゴが8角形だと見つけづらくなり、グルグル回って探さなくてはいけない。

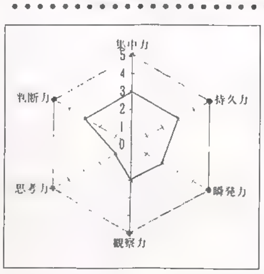
でも楽なところもある。ボタンはハシゴを登るために必要なわけだが、ほかのゲームと同様でこのゲームもボタン連打がOK。

クリアしやすいコツとしてはボタンは連打しっぱなしで、レバーをコンコンと1回ずつ入れてタワーを回れば、ハシゴがあったらテケテケとサルが勝手に登っていってくれるのだ。


このタワーは6角形。イージーだ。でもハシゴが見づらいので注意。


これは8角形。急がないとね。壊れたハシゴに注意。


ノルマ3をクリアして、サルも「フウ」。カワイイ。





悪人が転がしてくるドラム缶の的を撃って破壊し、人質を助け出すゲーム。

F部の赤いラインまでドラムカンがくると失敗だよ。



ノルマは1つだけどレベル的には結構難しい部類に入る「ドラ無冠の帝王」。

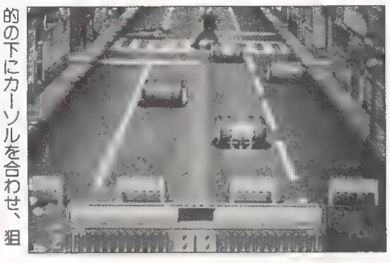
前半面ではドラムカンの数が少なくて比較的らくだが、後半になってくるとドラムカンは9個も出てきて、ミスってしまうとかなりキビシイ状況になってしまう。

ドラムカンには的があり、レバーでカーソルを動かしてボタンで弾を撃つ。弾は連射がきかない。が、連打をすると遅いが一定して弾が出る。

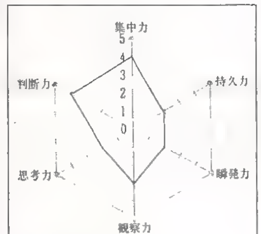
しかしこのゲームはボタン連打はしてはいけない。ドラムカンの的は意外に小さいので、ちゃんとあわせてから弾つことがポイントだ。

始まったらカーソルを一番上に持っていって、なるべく上部をキープして、ミスってもあせらずに的がもう一度転がってくるのを待つこと。

2ミスしてしまったら確実に待ちハートが1つなくなると思ってくれ。



的の下にカーソルを合わせ、狙って撃つ。ドラムカンは最高レベルで9個転がしてくるぞ。



1COINクリアに近い道とは…

"サンドアール" は存在するゲーム22種類をすべて極めれば勿論クリアに近づく。でもほかにも楽になる場合がある。

アーケードによって異なるが、連射装置がついている場合、かなり楽なゲームに変わり、倍おもしろくなるのだ。

連射装置があるときは必ず「サルのタワーむれ」や「Mar in 電車」などを必ず選んでいくとクリアできるようになる。

そのほかで必要なのは運。毎回ゲームセレクト画面でキツイゲームが出てきてしまうなどがある。これはすべて運によってできているので、ゲームをいっぱい覚えてクリアするしかないぞ。

では次回ラスボス紹介をしちゃうので期待して待っててくれ。



次回はラスボス紹介。強いぞ。

第2のストーリー



が今、始まる…

いよいよタイガー発進!!

担当：ぽっぷん・ゆうちゃろー

さて、いよいよ究極タイガーⅡの攻略のスタートだ。

前作と比べると雰囲気やアイテムなど、多少変更されているので、ちょっと戸惑った人もいるんじゃないかな？　そんな人のためにも簡単に復習しておこう。

操作系は8方向レバーと2ボタン。おなじみショットとボンバーだ。

ショットのほうは以前紹介した「連打パワーアップシステム」を採用しているため、当然連打したほうがいい。連射装置などが付いていると随分と楽になるだろう。

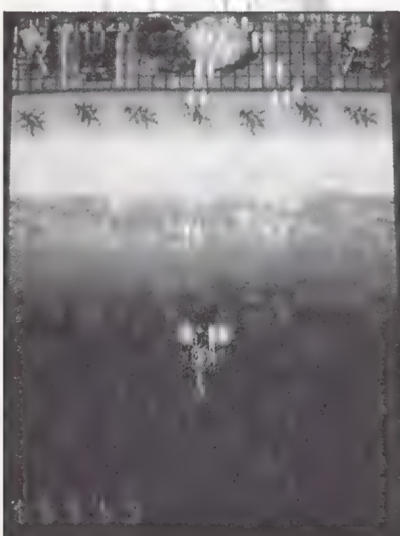
パワーアップアイテムについて

パワーアップアイテムは前作4つあったものが、今回は前作の黄色の武器がなくなり、「全部で3つ」と、1つ減っている。ただしそのかわりとして、緑色の武器が1Pと2Pで性能の違う武器となっている。

では早速それらの武器の使いどころを説明しよう。

●レッドファング（赤）

前作と同じ前方集中型のショットで、威力もそこそこだし横幅もある程度あるので安定して使える。難を言えばザコヘリが大量に出てくるところなどでは、ちょっとつらいかも。



とりあえず安定してる武器。

●ブルースマッシャー（青）

これも前作と同じく、広範囲のショットだ。前作では、全面をとおして非常に使えた武器。

「今回もこれで決まり!?」と思いきや、威力が非常に弱くなっているので、特にボスや堅い敵が多く出るところでは、ちょっとキツイ。連射があれば、使えるかな。

でも相変わらず、ザコヘリのラッシュ時には非常に役にたつ武器だ。



広範囲は嬉しいが、ちょっと弱すぎ。

●サンダークロウ（緑）

1P側の緑の武器。ちなみに1P2P共、緑の武器では「連打パワーアップ・システム」は使えないので注意。

この武器は前作とは変更されていて、前方向ビーム&ホーミングミサイルのショットになっている。

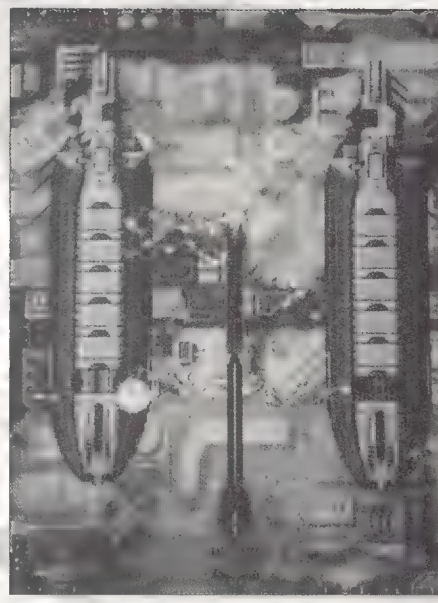
最強段階になれば威力も強いし、ミサイルが広範囲をカバーしてくれるので非常に強力なのだが、最強段階になるまでが全然使えない。



初めのうちは全然使えないが…、



最強だとこのとおり!!



放電稲妻超強力!!

理由としては、もともと連射の効かない武器のうえ、初期の段階ではショットの威力もなく、また基本的にミサイルがあまりホーミングしてくれないというのがある。
　できれば初めはほかの武器を使い、ある程度パワーアップしてからこの武器にチェンジしたほうがいいだろう。ただ1度死んでしまうとショットが弱くなり、キツくなるので注意が必要だ。

●ピンチョウレーザー（緑）

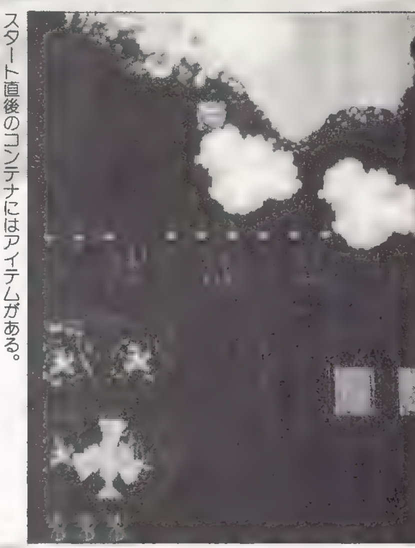
　2P側の緑の武器で、前方向レーザー&放電稲妻ショット。
　基本的には前方向レーザーのみが発射されるのだが、レーザーの近くに敵がいると真横に放電稲妻が発射される。一見あまり使えなさそうに見えるが、実はすごく使える武器だ。威力が非常に高いし、放電ショットがある程度の範囲をカバーしてくれるので、ボスはもちろんザコ敵が多く出るところでも非常に使える。
　2P側を使うならこれで決まりかな!?

結局何を使う?

　最終的に何を使えばいいのか?まぁ、場面に応じて臨機応変に変えていくのが一番いいのだろうが、基本的には1P側なら「赤」（最強レベルなら緑でもOK）、2P側なら「緑」をオススメする。
　今回の武器は前作と違って、どれもある程度使えるものなので、プレイしてみて自分に合ったものを選ぶのも1つの手だ。
　さて、それでは早速攻略に入るが、今回は前半の1面をさらっと説明していこう。

1面

まず、スタート直後に画面の左右にいくつかコンテナが並んでいるが、実はここにアイテムが隠されている。左側にはパワーアップアイテム、右側にはボンバーアイテムがあるので、最初に装備を整えたい人は左、ボンバーを増やしたい人は右に行こう。
　そして最初にザコヘリがぞろぞろと出てくるが、落ち着いて倒せば問題ないだろう。ただヘリの突進と弾には注意すること。



スタート直後のコンテナにはアイテムがある。

中ボス

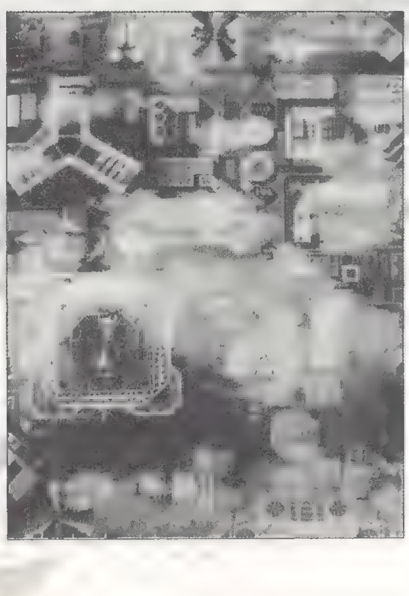
その後画面がズームアップし、自機のヘリが下降していくところには中ボスの登場だ。
　中ボスと同時に下から4つ船がくるので、まずは船を速攻で倒そう。
　中ボスは、最初のうちはたいした攻撃じゃないので楽なのだが、ある程度ダメージを与えると真下に撃ってくる弾のほかに、自機を狙ってくるバラまき弾の複合攻撃になる。基本的には画面を左右に大きく動いて避けるのだが、このときはなるべくボスの真下に入らないように注意しよう。そうしないと逃げ場がなくなってしまうぞ。
　中ボスを過ぎると自機へリ



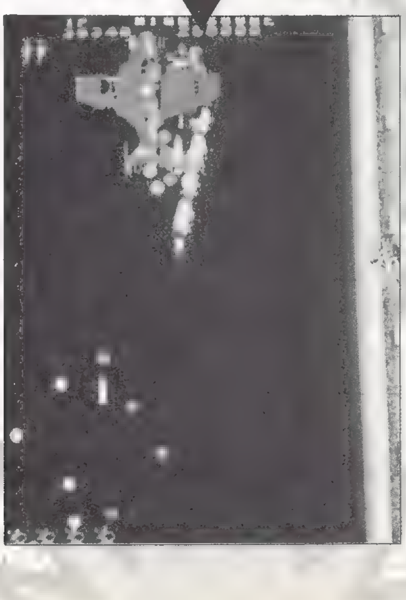
まず下の船を速攻で壊す。



重なればヘリは出ない。



スクロールで消せば安心だ。



なるべく大きく避けよう。

が上昇し、しばらくザコヘリが続く。そして少し進むと3つの砲台がある。この砲台を壊すとその下からヘリが出てくる。ここは画面下で撃っていれば平気だが、体当たりだけには注意しよう（ちなみに、その穴に重なればヘリは出てこない）。また、ちょっと怖いという人はどちらか画面の端のほうへ移動すれば、スクロールで砲台を1台消すことができるので安心だ。

ボス

それが終わればいよいよボスの「巨大戦闘飛行船」だ。まずは、ボスの先端に付いている砲台を速攻で壊す。その後しばらくはボスの出すホーミングミサイルに気をつけていれば死ぬことはなさそう。

ホーミングミサイルのハッチを全部壊すと、丸いボール状の弾を出してくる。この弾は自機の方向に撃ってくるので、ある程度引き付けてから避けるようにしよう。ちなみにこのとき、ボスに重なっても死なないので大きく避けることはできる。ただし上に行きすぎてボスの弾の直撃をくらわないように。

途中ミスしてなければ早めに倒せるだろう。

おまけ

1面では特にそれほど難しいところはないので落ち着いてプレイすれば大丈夫だ。

また、究極タイガーIIの基本的戦術として覚えておいたほうがいいと思われることがいくつかあるので、簡単に説明しよう。

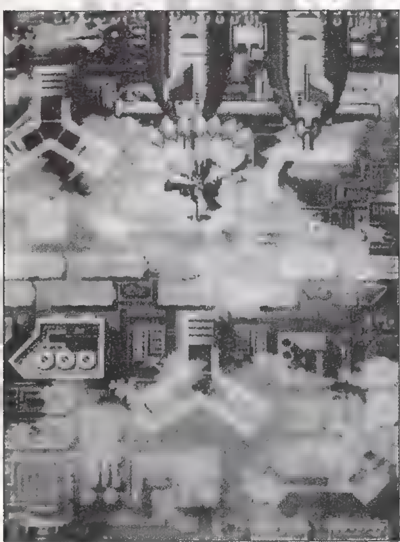
①重なれば撃ってこない!?

まず1つ目は、ザコの戦車や砲台などの多くは重なってしまえば（正確にはある程度近付いてしまえば）、弾を撃ってこなくなるので（ただし例外あり）、弾を撃ってくる砲台が沢山ある場所や戦車が画面下や建物から出てくるような場所では、積極的に重なって敵の弾を消しつつ倒すといいだろう。これによって、その敵を倒す時間も早くなると同時に、ほかの敵をすばやく攻撃することが可能になり戦いを楽に進めていくことができるからだ。

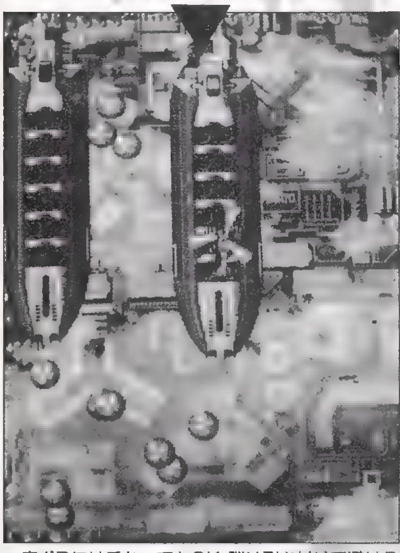
②ボンバー中はもちろん無敵

ボンバー使用中は自機が無敵状態のため、重なって撃ち込むのがベター。シューティングの基礎中の基礎だが、これでももちろん重要だ。

では次回から2面以降の攻略をしていくぞー



まず砲台を速攻で壊す。



一応ボスには重なってもOK。弾は引き付けて避ける。

ボンバーを使うときは重なるのが基本!!



今どきの空中コンボ特集

鉄拳2 ver.B™

強いものからお遊びの空中コンボまでノーマル10キャラを1つずつ紹介。

文：かっちん
情報協力：卍党党首、サンポール平田、新宿むた、だだしむ

空中コンボもあれば遊び技もあるぞ

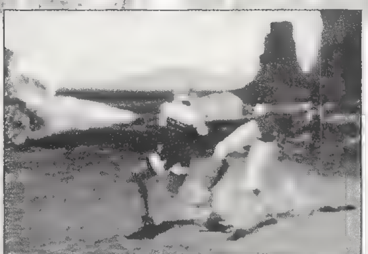
今回の鉄拳2は空中コンボ系を特集してみよう。

すでに発売されたムックでば空中コンボの特集を組んでおいたが、ときが経つにつれて新しいコンボが開発されてきている。



進歩し続ける空中コンボ。果てはどこまで進化するのか。

とくに、鉄拳ならではのコンボといえば、ショートバウンドを利用したコンボ。一度相手の体が地面に着いているのにもかかわらず、再び浮かし直すかのように拾いまくるのはカッコイイのひとこと。3D格闘に限らず、空中コンボが可能なシステムの対戦格闘を通しても見られにくい現象だろう。



ショートバウンドを利用したコンボが目白押し。

このあたりは、かなり鉄拳のシステムに慣れ親しんでいないと気づきにくいという点もマニアっぽさを感じる。

また、今回のキャラ別コンボの中には、必ずしも浮かしたあとではないものも含まれている。有名なものに、レイウーロンの後掃燕舞1発止めがあるが、ほかのキャラでも可能なものがあるので試してほしい。意外な技でできる場合があるぞ。

なお、今回の空中コンボはダメージが表示されているが、各キャラの最高ダメージ特集というわけではないので勘違いしないでほしい。なかには見栄え重視のものやムチャクチャ難度の高いコンボも含まれている。チャンスがあれば狙ってみよう。



浮かすばかりがコンボではない。相手を倒すだけでも始まる。

三島平八

鬼神拳からのみ可能な空中コンボ

ダメージ 67

鬼神拳 ⬅ LP ⬅ 裏旋空刃脚







開幕は平八の裏旋空刃脚を利用したコンボから。

この空中コンボは鬼神拳のみから可能という特殊な空中コンボである。風神拳や無双連拳が主体の平八だけに、決めるのは相当難しい。

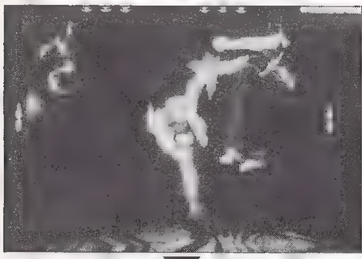


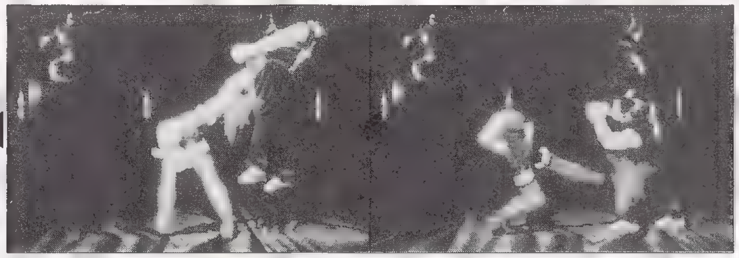
風神拳からではこの空中コンボは成功しない。

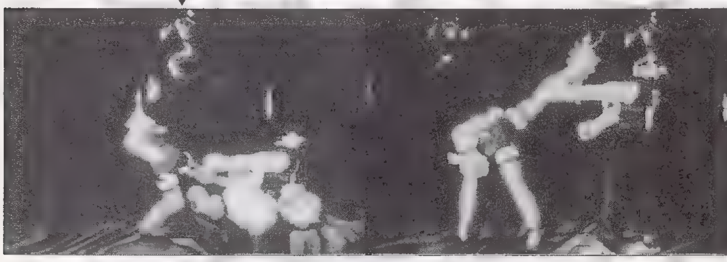
ニーナ・ウィリアムズ

またまたディバインキャノン

ダメージ 72







ディバインキャノンコンボ
⬅
小ジャンプLK
⬅
ディバインキャノンコンボ

ニーナの空中コンボもディバインキャノンからの限定コンボで、もうひとつの浮かし技である右アッパーからではできない。ただし、ディバインキャノンのみで浮かせても可能ではある。

相手の体力も多く奪えるので実戦導入させていきたい。

ジャック-2

マシンガンナックルで拾え

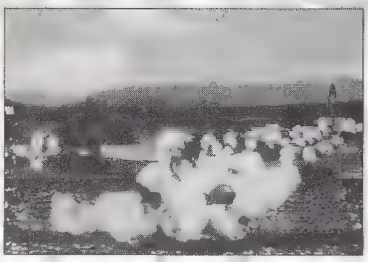
ダメージ 50



浮かせ技
⬅
マシンガンナックル1発止め
⬅
メガトンストライク

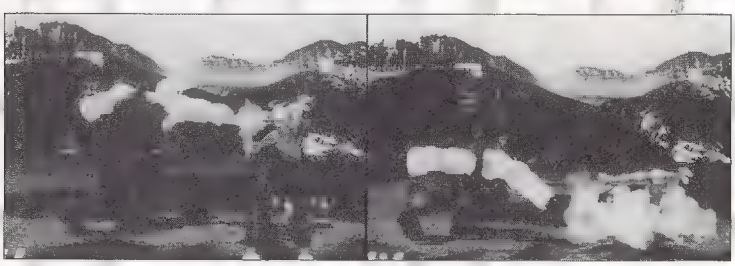
典型的なショートバウンドを利用したコンボ。威力が高いばかりでなく、美しい空中コンボでもある。

マシンガンナックルのレバー入力をそのままにしておけば、しゃがみ状態となる。



ケツで安定するのもいいが工夫するともっとおもしろくなる。





レイ・ウーロン

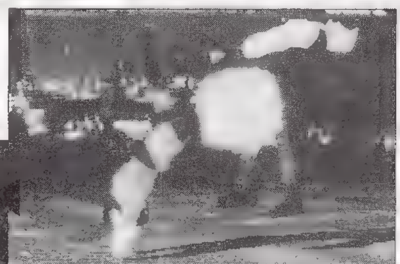
とりあえずこんなのもあります

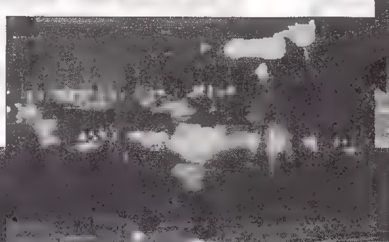
ダメージ 47

跳弓脚
⬅
LP
⬅
⇨☆LK

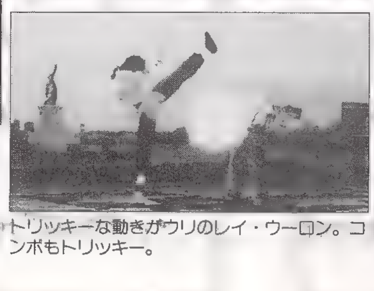
ちょっとお遊びが入っている空中コンボ。

わりとチャンスはあると思うので試してみてくれ。⇨☆LKとは虎蹲山か揺震撃の1発止めのこと。普段はあまり使用しない回し蹴りのような上段蹴りだ。







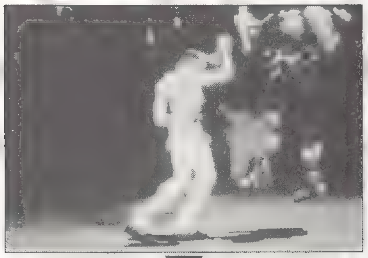
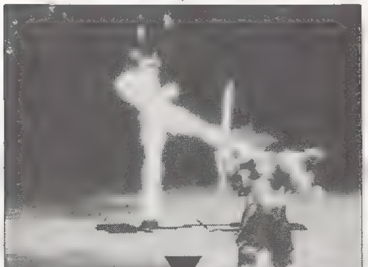


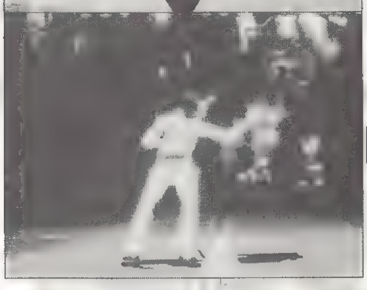
トリッキーな動きがウリのレイ・ウーロン。コンボもトリッキー。

風間 準

白鷺からの鬼殺し

ダメージ 42




浮かせ技
⬅ 白鷺3段止め
⬅ 鬼殺し

　地上のコンビネーションは多彩だが、空中コンボがイマイチ乏しいといわれるジュン。そのジュンの鬼殺しで締める空中コンボ。気持ち良く吹っ飛ばせ。

キング

基本はワンツーパンチ

ダメージ 60






浮かせ技
⬅ ワンツーパンチ
⬅ スピニングスマッシュ

　キングの空中コンボといえば、ワンツーパンチ×2などが有名だが、アリキックからのスピニングスマッシュで渋く決めてみよう。カッコイイぞ。

マーシャル・ロウ

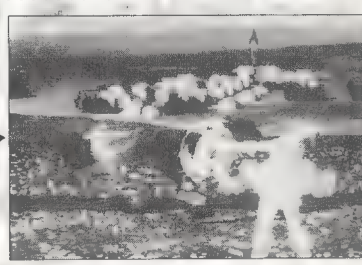
最後はドラゴンテイル

ダメージ 50

浮かせ技
⬅ LP
⬅ ワンツーパンチ
⬅ ドラゴンテイル

　浮かせたあとのワンツーパンチ→ドラゴンテイルは有名だが、さらにワンパンを増やすこともできる。ロウの空中コンボは多くの体力を奪えるものが多い。



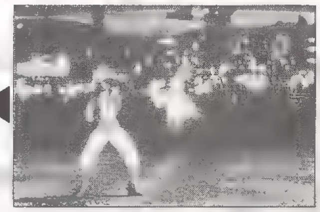



ミシェール・チャン
再び前掃十字把

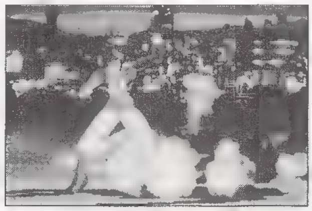
ダメージ 87

斬捶前掃十字把
←
前掃十字把

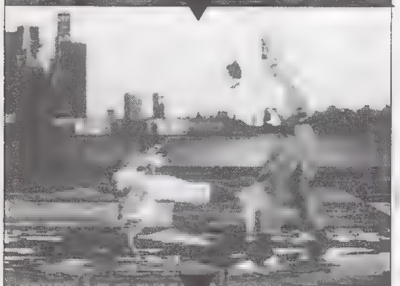
活字だけだと一見シンプルだが、結構豪快なコンボ。正確には空中コンボというよりは連続攻撃になるのかな。
ここでは斬捶スタートになっているが、もちろん斬撃からでもまったく性能は同じなので可能。


ミシェールは相手を空中に浮かせてから…


とりあえず虎身肘で追い打ちをかける。


そこからドンドンドカーンがメジャーではあるが…









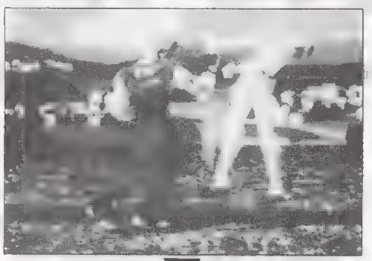
ミシェールは虎身肘をからめたバウンドコンボがかなりの幅をきかせているが、締めは前掃十字把が衝撃腿通天砲にほとんど集約される。バージョンBになって最もおもしろくなったキャラだろう。

ポール・フェニックス
飛天脚のオンパレード

ダメージ 72

右飛天脚
←
LP
←
LP
←
双飛天脚

ポールの空中コンボで、右飛天脚→ステップインアッパー（左アッパー）→双飛天脚が有名だが、それの強力版がこの空中コンボだ。
一見、パンチで細かく刻んでからの双飛天脚なので「ふう〜ん安定だなぁ」と感じるかも知れないが、難度はムチャクチャ高く、このLP×2を使用したコンボを安定させるのはほぼ不可能に近いと言ってもいいだろう。いきなり実戦導入するのではなく、CPU戦で練習しよう。
ポールの空中コンボは、双飛天脚、落葉、葉桜崩拳といった派手で豪快な技をからめたものが多く見られるので、ぜひとも試してほしいキャラクターの一人である。

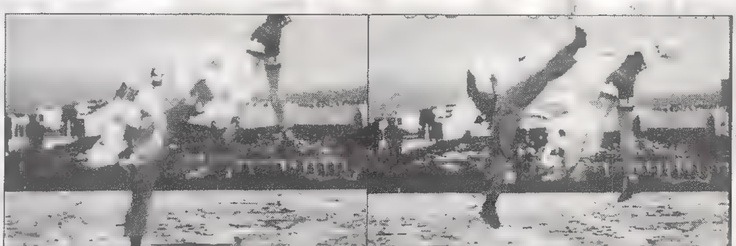

ポールは右アッパーで浮かせるよりも…


右飛天脚で浮かせる機会のほうが多いだろう。





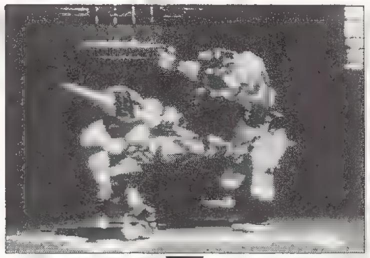




吉光

地をはうコンボ

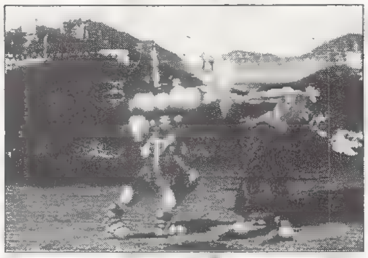
ダメージ 55



露払い
↓
ライジングトゥースマッシュ
↓
吹雪
↓
斬哭剣

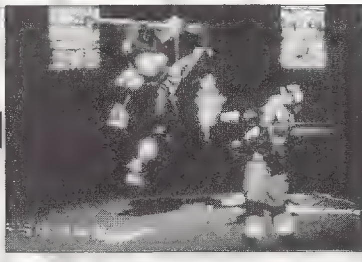
相手を浮かしてからのコンボなので、ノリとしては連続攻撃となる。

ライジングトゥースマッシュから吹雪がつながるのがシブイ。



右アッパーは大きく踏み込むので注目されやすいが…。



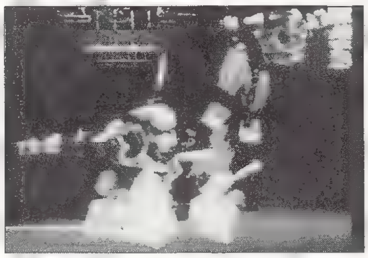




究極を目指して

以上で今回の空中コンボ特集は終わり。

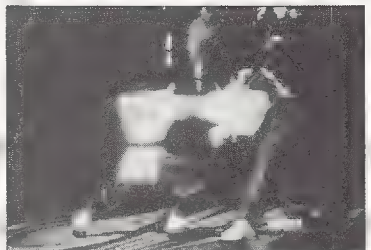
すでに知っていた空中コンボもあったと思うが、知らなかったコンボなどは今すぐにでも試したくなるほどだろう。



まだまだ数多くの空中コンボが眠っている鉄拳2。

また、こんな空中コンボがあるのになぜ載せない?とかの意見があったらハガキででも送ってきてほしい。

少々ネタが不足してきた鉄拳2だが、もうちょっと続くぞ。今後は対戦プレイでのキャラ相性なども考えていきたい。



キャラクターの性能差は大きいのだろうか。

100%を狙え！
攻略パート3

AREA3　CITYステージ

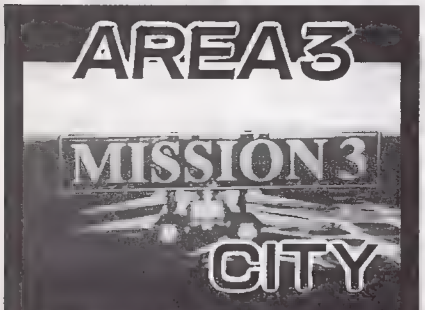


©SEGA 1995

スカイターゲット

両側をビルで囲まれた空間でもやることは同じ!しっかりミサイルをよけて100%を狙うぞ!

担当：ずるずる





画面下から現れる。下を向きバルカンで全部撃ち落とす。



後ろから前へ高速で抜ける4機。逃げられやすい。



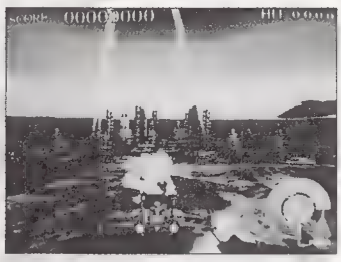
ビルの谷間に縦に4機編隊が現れる。下から出現する。

エリア3 CITYステージ 31機で100%！

このエリアがスタートしたらすぐ機首を正面の下へ向けて、最初の後方から現れる敵機に備える。

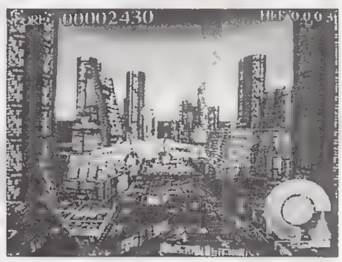
すると下から現れ、まず1機をバルカンで落とせる。

その下からのもう1機が左へいくところを狙って撃って墜とし、その後の右への1機もバルカンでしっかり落としていく。



しっかり下を向いていれば2機を楽に墜とすことができる。

次の4機は、高速で後方から前へ抜け、上昇し、Uターンしてくるため、速攻でロック（前方へ行ききったら）しないと全部落とせない。正面にカーソルを置いて待つ。



まとめてロックするため、前方へ行ききったときを狙う。

ビルの谷間に入ると、その正面に縦長の編隊が出現する。この敵機は下から順に出現するので、下から1機ずつロックしていく。

次の展開だが、一番最初の3機をすべて落としていれば問題がない。もし残っていたら、ここでそのときの残りの敵機が前方へ逃げていく。100%を狙うなら、よ～く目を開いてこれを探すこと。

ビルの谷間を抜けるとその正面に7機編隊が出現する。

相手にミサイルを撃たれると逃げることに追われるので、速攻でこれらをロックしていく。注意する点として、下側の2機を逃がしやすいこと。しっかりロックしていこう。

ロックは、ひと筆書きで流れるように行う。ミサイルの有無に気をつけよう。



Wの形の下に左右に2機いる。これを忘れずに!

7機編隊を落としたら左から右へ動く飛行船をロックしにいく。これは簡単なはずだ。

飛行船をしっかり落としたら、前半の重要なところへやってくる。

何が重要かというと、たった1機のヘリがビルの向こうから上昇してくるのだが、これがまた逃げられることが多いということと、理由はわからないが、なぜか当たりにくいのだ。そのため、全神経を集中してこれを落としにいく。

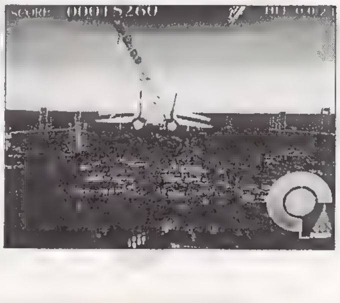
確実に落とすため、ビルの向こうにいると仮定し、そこへロックしにいく。ビル越しにロックし、撃っていくー



ビルの向こう、下にいる。ビルの向こうへミサイルを撃ち込む。

これでもかとミサイルを撃って当たればOKだ。

次の3機のヘリは後方からの出現となる。ロックできるがバルカンで稼いでもいいだろう。しっかり狙って確実に早く落とせるようにしよう。



出てきたらどんどんバルカンで撃ち墜としていく。



最初の4機を逃がすと、ここで後ろから前へ逃げていく。

前方に7機編隊。下の2機が見えにくいので逃がしやすい。

左から右へ飛行船が1機飛んでいく。ミサイルに注意。

ビルの向こうにヘリが1機。見えないうちからロック!

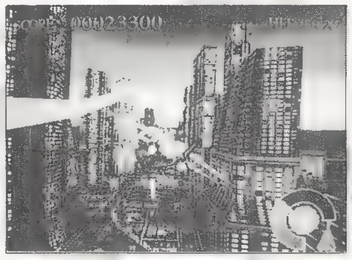
後ろからヘリが3機出現する。バルカンでも落とせる。

右寄りに戦艦。これをバルカンで狙いって稼ごう。

右寄りに戦艦。これをバルカンで撃沈させる。このあとは、小型のヘリが3機出現する。これはバルカンでしか落とせないので、絶対に逃がさず当てること。絶対に!



しっかり狙わないと時間がかかるので注意。



また前方へ抜けていく4機。前へ出てから一気にロックする。

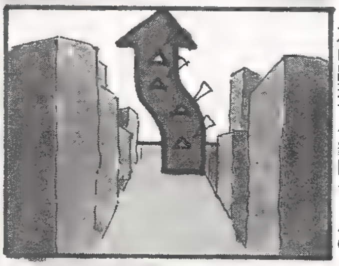
するとまた後方から高速で前方へ抜けていく4機が出現。

これも逃げられやすいのでしっかりカーソルを前にセッティングしておくこと。これで一気にロックしていく。

逃がさずロックしたらまたビルの谷間へ入る。

谷間に入ると出現する位置はその正面の中央部分となる。

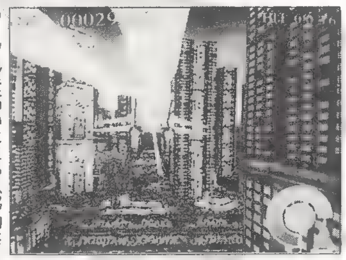
そこにまず4機が出現する。右下に2機、左上に2機の4機。下から順にロックしていく。次に出現する編隊はビルの



谷間の上に4機が出現する。

カーソルを上へ移動させておき、すぐロックオンできるようにするのでミサイルを撃たれるかもしれない。注意。

4機のあと、谷間の下に2



カーソルを高いところへ移動させないと押されることに!

機出現する。これを右寄りからロックしにいく。

このときあまり早く動くようにしない。ゆっくり動いて飛んでくるミサイルから逃げつつ左にあるボーナス砲台を撃ちにいく。ミサイルをしっかり誘導すること。

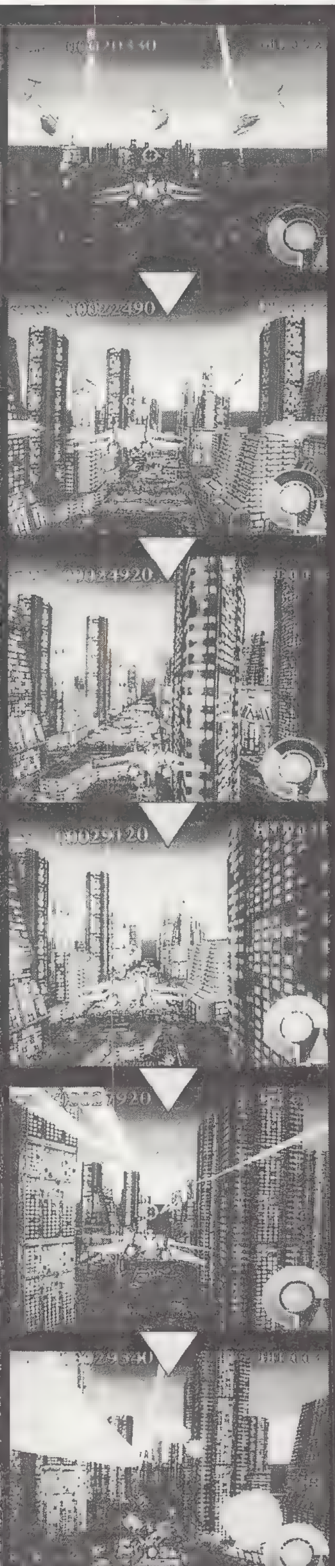




出現したらどんどんロックしていく。ミサイルを撃たせない。

右へ谷間が移り始めたら下から5機が出現する。これを下から速攻でロックする。

谷間を抜けると上空に7機。次々にロックし、右から下を回ってミサイルをよけるぞ。



バルカンでしか落とせないヘリが3機。しっかり狙おう。

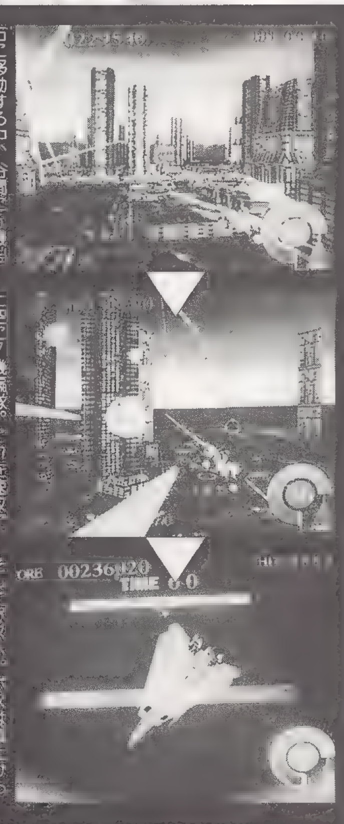
また後ろから4機が高速で抜けていく。一気にロックするぞ。

ビルの谷間を下から(右)2機、そして上へ(左)2機。

ビルの谷間、それもかなり高いところに4機出現する。

右下に2機。ゆっくり動いてミサイルを誘導しつつ落とす。

左下にボーナスの砲台がある。ミサイルに気をつけよう。



右に移動する中、谷間に5機出現する。下からロックする。

上空に7機編隊。これを速攻、どんどんロックしていく。

そしてボスへ。ボス機は上から出現してくる。

エリア3(右ルート)ボス『ヴァシュラ』

さてエリア3のボスへ。

このボス、速攻で壊そうと思うなら、ひたすらハッチ(弱点)を狙うのがいい。だが開いていないときは…稼ぐ!



ハッチが開かないときは稼ぐ。バルカン、ミサイルで!

ボス戦がスタートしてすぐはハッチが開いていない。ここは一番得点の高い4つある翼を狙いにいく。

このときボスからは、いくつもある砲台から攻撃を受けるので、止まらないようにしておくこと。

翼を狙っていいときは、ボスが旋回しているようなとき。これは単に翼を的にすると当てやすいということから。

ボスが正面、もしくは真後ろになるときは、その機体の上下にある砲台を狙いにいく。

このとき、ミサイルでどんどんロックしていくのもいいが、バルカンも使ってどんどん壊していかないと、限りあるタイム内で数多く砲台を壊すことができない。カーソルを振りつつ、狙っていけるようにしよう。



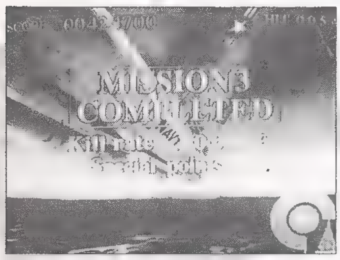
狙うところは高い得点が取れるところがいい。

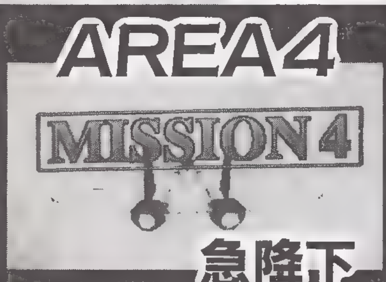
ボス本体をよ~く見ていくと、かな~り砲台がある。稼ごうとするとき、これらを全部壊せれば!と思うはず。しかしそれをやってしまうとタイムオーバーでボスを倒せなくなることが多い。これを防止するためには適度に砲台を狙っていくこと。

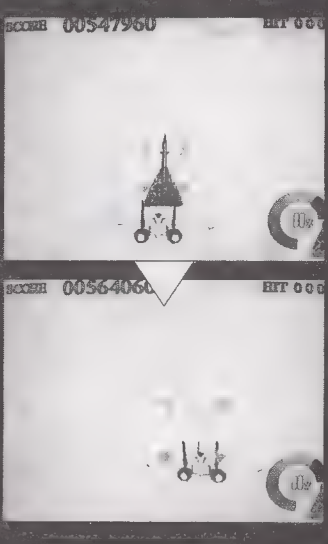


ハッチが開いたら、そりゃもう総攻撃しかないでしょう!

稼ぐ上での問題はハッチが開いてくれるタイミングが一定でないこと。そこで最初は徹底的にハッチを狙い、ライフを少なくしてから残り15秒まで稼ぐといい。







まず下から1機出現。ゆっくりバルカンで。続いて2機出現。

右下から出現し、上昇してくる6機編隊。覚えよう!

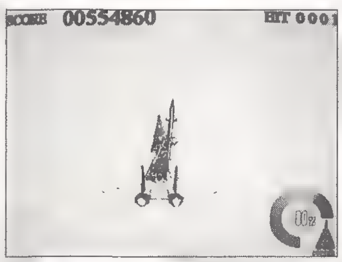
エリア4『急降下』ステージ30機で100%!

さて、続けて急降下ステージの攻略に入っていこう。

ここでの敵機の出現は、すべて正面、前方からとなる。

自分は急降下しているわけだから、相手は水平に飛んでいるか、もしくは上昇してくる形となる。

最初の敵機は下から1機。これは余裕をもってバルカンで撃つことができる。



まず下から1機、しっかり中央を狙ってバルカンで墜とす。

すぐこのあと下から2機出現する。これもバルカンで狙っていくが、あわてずに機体の中央をしっかり撃てるようにしよう。

下から2機が現れるわけだが、その出現位置をしっかり覚えておき、その位置に向けてバルカンを撃っておくようにする。そうすれば、出現と同時にまず1機は落とすことができる。次の1機もこれで落としやすくなる。

時間をかけすぎると、次の編隊への準備ができなくなる。



すぐ2機が下から出現。これもバルカンで!

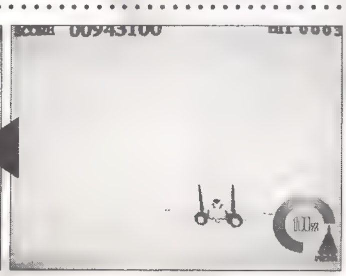
次の敵機は、上昇してくる6機編隊。

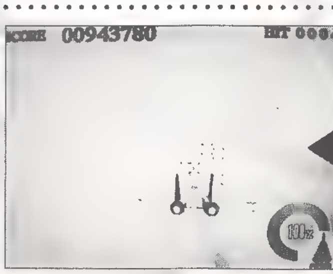
まず最初その編隊は、右から現れる。この時点でできるだけロックオンできるようにする。ここで逃がしたものが上昇してくる形にする。

残りが少なければ、しっかりそれを確認しながらロックすることができる。絶対に逃がすな!

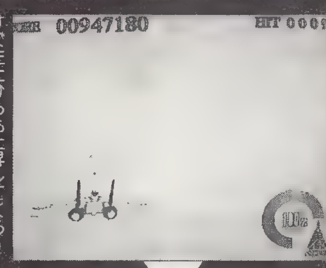
水平に飛んでいる状態でしっかり、そして多くロックするには、その出現位置を予想、覚えておき、その周辺にカーソルを置き、振っておくことでロックできるようにする。

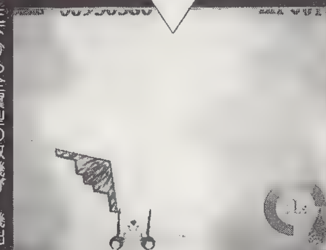
効率よくロックするためには、外側にいるものからロックしていくといいぞ。





右から左上へ6機編隊。すぐ上昇してくる。その前に!


すぐ左上からも上昇してくる5機編隊。上昇する前にロック。


左下から全翼型の敵機が1機出現する。バルカンで落とすぞ！


すぐ右上から2機。これもバルカンで落としにいく。

次の5機編隊も上昇してくる。今度のは、左上から出現するので、その位置にカーソルを移し、出現時にできるだけ多くロックできるようにしたい。逃がすな！


今度は左から右へ5機編隊。これも上昇する前に！

上昇してくるのもきちんとロックし、全滅させたら次の敵機の準備へ。

まず1機、左下から右上へ向けて飛んでいく。これをしっかりバルカンで落としにいく。このとき、かなり相手もバルカンを撃ってきているので、できるだけ速攻で壊すようにして、その弾数を減らして安全な状態にしておこう。

速攻で壊すには、これも出現する位置を覚え、そこへバルカンをどんどん撃ち込んでおく。


全翼機が左下から右上。バルカンで墜とすぞ！

次の敵機は、右上から左下へ飛んでいく2機。これも出現位置を覚え、出現と同時にまず1機が落とせるようにしたい。

もう1機はすでに見えているので、中央部にバルカンを


右から左下へ。先頭の1機が左予想より左にいることが多い。

どんどん撃ち込む。

さて次の3機編隊だが、一番先頭を飛ぶ1機が予想よりも左下にいることが多いので、それを忘れないようにし、ミ


すぐ3機が上昇してくる。その前の3機を速攻で！

サイルで落としていく。

3機を速攻でミサイルで落とす理由は、次に上昇してくる3機がいるため。

この3機、最初から上昇状態にあるので、その出現位置、画面中央近辺に向け、カーソルをぐるぐると振り、一気に3機をロックできるようにしておく。

現れてからロックしにいくようではまず間に合わないと思っていい。ここは予想と勘で一気に3機をロックできるようにしたい（覚えていても、座標がズレていると変わってくるためだ）。

次の右からの3機は、バルカンで撃って稼ぎたいところだが、次にまた上昇してくる編隊がいるので、ミサイルで


右から左へ。これも先頭を逃がしやすいので注意したい。

落としにいくようにしよう。

速攻で右からの3機をミサイルで落としたら、上昇してくる6機編隊への準備に入る。

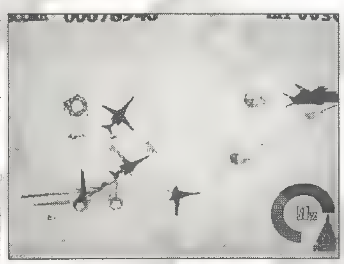
この6機編隊、かなり広範囲にバラけながら上昇してくるので、かなりカーソルを振り回さないといけない。

それに全部を落とすとなると、短時間にロックしていかないといけない。

それを成功させるためには、まず、早く画面から消えていってしまう外側にいるものからロックしていかなければならない。もちろん出現する前にその準備をする。

6機編隊の外側にいるものをロックするため、大きめの円を描きつつカーソルを動かす。

これで外側のものを速攻でロックし、あとは、目で確認



最初から上昇してくる6機編隊。外側からどんどんロックする。

しつつロックしていけばいい。

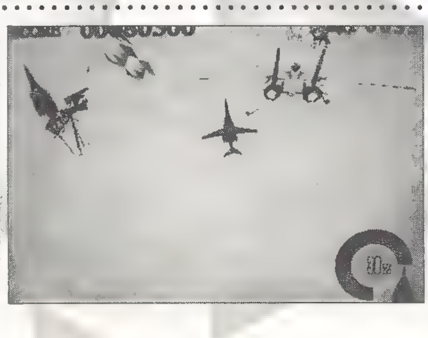
ここの6機編隊をしっかりロックできるようになれれば100％が近くなる！

次の編隊は3機。

その動きを見てみると、下から出現したあと、左、上、右へと3方向へ飛んでいく。

これをしっかり落とすためには、早く画面から消えてしまうものから狙っていかなければならない。

もし中央のものから狙うと、両側へカーソルを動かさないといけなくなるため、追えなくなることが起きる。


左右に分かれていく2機を先に墜としにいくこと。

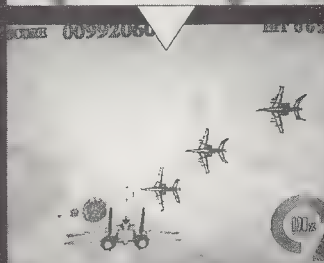
この3機を落ちついてロックしていったらボスへ。

ボスも下から上昇してくる。

このときの相対速度っていったいどのぐらいになる？


次の3機は、右から。だが先頭の1機は、かなり左寄りにいる。

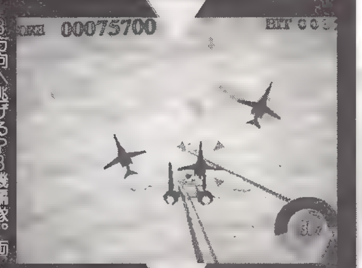

上昇してくるのが3機。かなり速い！一気にロックする！


左から3機編隊。これはミサイルで落としにいくこと。

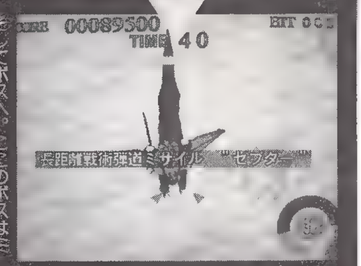
道を求める者よ集まれ！
新声流攻略道場！！



また上昇してくる敵機。今度は6機。かなり難しいぞ！



3方向へ逃げる3機編隊。画面から落とすようにすること。

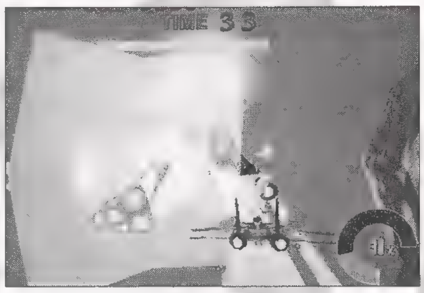


そしてボスへ。ここのボスはミサイルだ!!

エリア4ボス「セプター」

エリア4のボスは巨大なミサイル。

下から上昇してくるわけだが、出現時にカーソルをその位置に置いておくとロックすることがある。撃つと…補助ロケットに当たる！



まず補助ロケット4基を！速攻でぶっ壊すこと。

下に回る前に1つでも多く壊しておければそれだけ早く壊せるということ。

下に回ったら、即、残りの補助ロケットを狙いにいくぞ！撃てーっ！

バルカンとミサイルを駆使し、4つの補助ロケットを壊すと、次は一番下の下段ロケットを壊す作業に入る。

バルカンとミサイルを使い少しでも早く壊しにいく。

下段ロケットが切り離されたら次の中段ロケットへの攻撃に入る。これを壊すまでは相手、ミサイルからの攻撃はまだない。



下段、中段ロケットをバルカン、ミサイルの連射でぶっ壊す。

中段ロケットも同じようにして壊しにいく。

切り離されたら残るは本体となる部分だ。

この状態になって初めてボスからの攻撃が始まる。

ボスからの攻撃は、4つある砲台からのレーザーとバラまく弾だ。しっかり見ていけばまず当たることはない。

その攻撃に気をつけ、表面の弱点になるパネル、そして砲台をどんどんロックしてガンガン撃っていく。



レーザー、弾に気をつけ、ガンガンロックしていくぞ！

一気にいくつものロックがされるので、ミサイルボタンは連射しておくこと。

しっかり狙わないと時間がなくなるので注意したい。



これにて完結！　最難関コースに挑む！

INDY 500

しっかりしたライン取りと、減速でタイムを縮めていこう！

担当：ずるずる

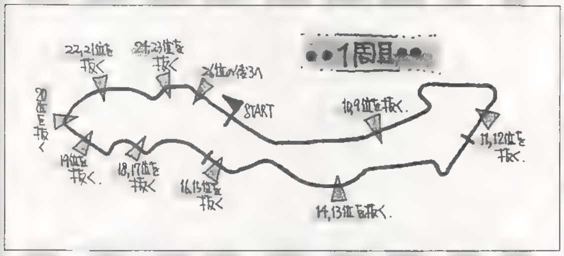
お待たせしました！

休載（？）していましたインディ500攻略、ついに復活、そしてめでたく最終回を迎えることができました。

残すところ上級コースのみ。しっかり覚えて、しっかり走っていきましょう。

1周目から

まずはスタート。アクセル全開でスタートし、タコメーターをしっかり見て、シフトアップしていく。タイムアップのために絶対ミスるな！



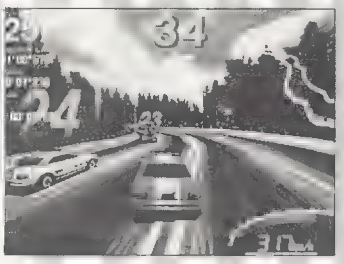


前半の要ーな、右のS字。しっかりアウトから入り、弧を大きくして抜けること。



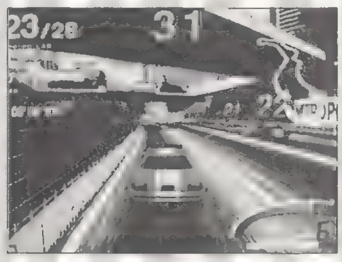
1周目の最初は、シフトアップと、視点切り替えの作業から。

左カーブのインをキープして走ったら左への直角カーブ。できるだけアウトから進入し、インに入る前にアクセルオンのまま、ブレーキをポンと踏んで減速し、きっちりインをキープして抜けていく。



1周目は敵車が沢山いるので、それをよけつつ前へ！

連続カーブ、その一の左は、しっかりブレーキングしてインを通り、次の右をややアクセルオフ、次の左を全開で抜けていく。芝を通るぞー



混戦の中、しっかりラインをキープし、抜いていく。

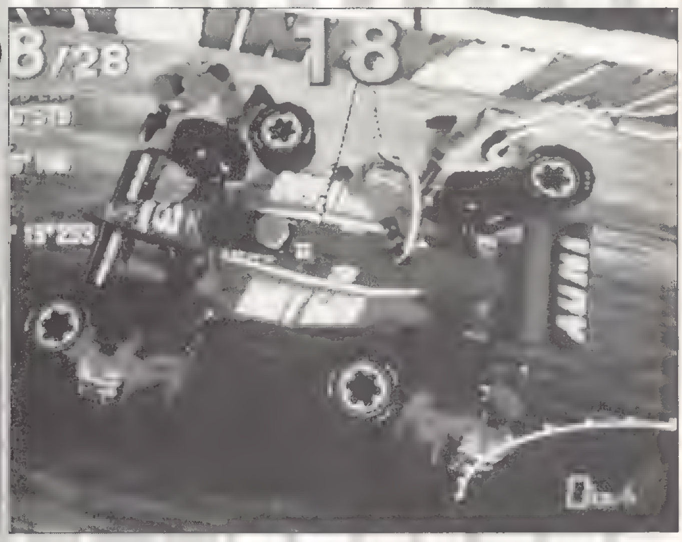
緩い右カーブのインを走ったらS字へ。ポンとブレーキしてからインへ進入。

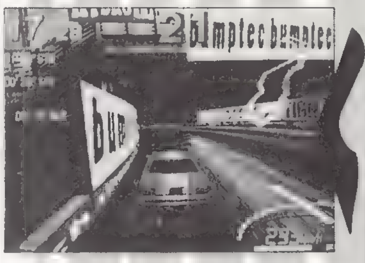


直角カーブへ。このところで20位とバトルし終えるように。

S字は、アウト＝イン＝インで進入し、次の右を大きな弧で抜けられるようにする。







少しでも近道をするため、芝の上を抜けていく。

半トンネル内は、ハイグリップ走行でインをキープ。

軽く右に曲がったら最高にきつい逆S字へ。ここは、アクセルオフ、フルブレーキで4速にし、減速し終わってからハンドルを切り、進入する。

次の左は、少しずつアクセルを踏み、インを通ったらアウトへふくらみつつ、加速させ、抜けていく。

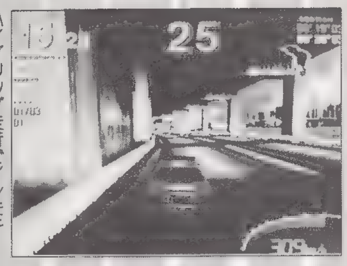




1つ目の左でインへ。そこから次のアウトにして進入していく。

後半に入り、テクニックのいるカーブ群へ。

チェックポイントを通過した先の左、アウトからブレーキポンでインへ進入。



ハイグリップ走行でインをキープ。離れないように！

次の左はややきつめなので、長めにブレーキを踏み、インをキープできるようにする。

加速しながら次の右へ。踏み込みが早いとふくらむぞ。





フルブレーキ、4速で減速し、スピードを殺してインをキープ。

テクニカルなこのカーブ群だが、速く走ろうとするあまり、ブレーキが足らなくなることが多い。その結果、インに入ることもできず、ふくらみすぎてアウト側の壁にぶつかるといったことがよく起きる。これを防ぐには、やはりしっかりした減速が必要。

その減速も遅すぎるとまたダメなので、早め、そして多めにブレーキを使うことで、インを通れるようにしたい。



1周目の締め！しっかり走り、10位、9位を抜きにいく！

テクニカルなカーブ群を抜ければ、あとは緩いカーブのみだ。だが気を抜いて走っているとすぐインから離れていってしまうので、気合を入れて走るようにしよう。

キュッとハンドルを切ってインから離れないように。タイミングも覚えよう。



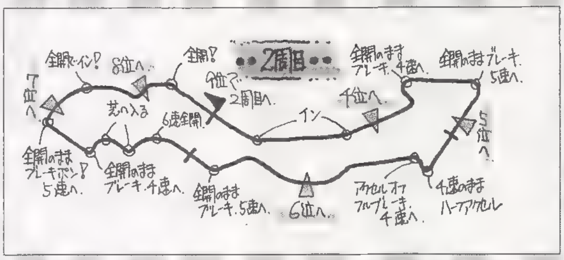
さあ2周目へ突入！敵車が少ないのでしっかり走れるはず！

28位でスタートした1周目。図にあるような形でレースを展開していき、敵車をどんどん抜いていくことで、どんどん順位を上げることができる。

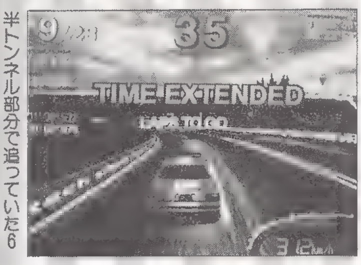
あとはミスをせず、その形をいつでもキープしていく。さらにはこれよりも高いポジションへ進むようにしていく。テクニカルなカーブ群を抜けたあと、2台の敵車を抜いてポジションを9位に！これで2周目へ突入していく。

2周目以降は、ポイントだけ説明していくぞ！さあと8台抜けば…。

2周目突入！

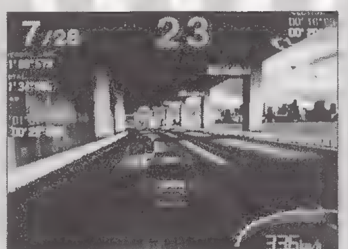


半トンネル部分で追っていた6位を抜く。スリップを使え！



9位で2周目へ。

前半のS字部分で8位へアップし、チェックポイント前の直角カーブで7位をぶち抜き、必死に6位を追っていく。



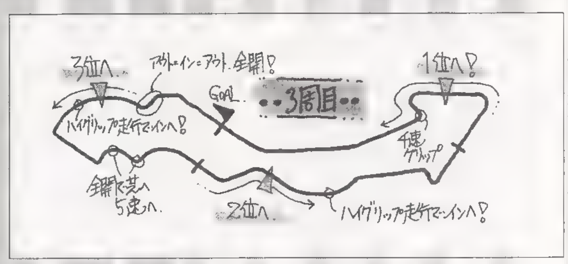
さあ最終ラップへ。めざすはもちろん1位！いくぜ！

必死に追い、半トンネル部分で6位の後ろへ。しっかり抜いてテクニカルカーブ群手前で5位を抜き、3周目に入る前に4位を抜いていく。

敵車が少ないため、ややタイムが落ちる周になるぞ。

4位で最終ラップへ。

3周目突入！



前半で3位を追う！直角カーブ前には抜きたいところ。



周回遅れにも気をつけ走る！無理はせず、堅実に走り、上位へ。

2位を追ってコース中盤から終盤へ。しっかりインを突きながら半トンネル部分あたりまでで2位へ上がろう。

あとは1位のみ。しっかりカーブを曲がっていき、テクニカルカーブ群で1位を抜きたいところ。

無理せず、安全に走り、抜かれないようにしてゴールへ。

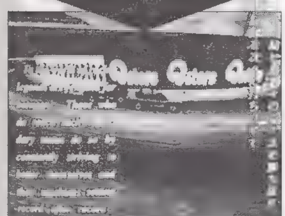


あとは走り込むのみ！ノーミスで走るぞ！

まずはノーミスで走ること。これで3分10秒を切れるようにし、少しずつコーナーの通過スピード、ライン取り、スリップストリームの使い方を工夫していき、3分7秒、3分5秒と縮めていきたい。

突然現れたインディ500の攻略でしたが、これにて完結とします。どーもでした。











AM R&D DEPT.#2

まだまだー！
バーチャファイター2.1
サターンで鍛えたらアーケードに殴り込め！

©SEGA

みんな、強くなろうな！
じじい、あしたのために
あしたのためにその2：VSごつい漢たち
担当：[illegible]のえちゃん食い逃げしてゴメン!ボンビーしじみ

重量級。すなわちウルフ、ジェフリーの2人は、じじいにとって最も闘いづらい相手といえよう。その理由はいくつかあるのだが、主に挙げると

● 下Ⓟからの連携が止められやすい
● 主要技である背旋肘（[illegible]Ⓟ）や側端脚（[illegible]Ⓚ）が使いづらい
● 起き上がり[illegible]すぎ[illegible]が待っている
重量級[illegible]なんかは[illegible]のいずれかにあて[illegible]いずれも体力[illegible]の大ダメ[illegible]可能性の[illegible]にかかりなので、それぞれうまく対処しないと対重量級戦は攻略できない。
これらをふまえた上で具体的な攻略をすすめていこう。

ごつい漢を沈めるための鉄則その一 基本編

下Ⓟからの連携はVFの最も基本となる攻め。しかしじじいは攻撃発生の早い技がないため（全然ないワケではないが）、下Ⓟがカウンターで当たらない限り相手に二択をせまりづらい。それをわかっている相手はこちらの下Ⓟが当たってもすかさずヤ・バーを出し、こちらの連携をリカウンターで[illegible]して以下サヨナラ[illegible]となる場合が多い。
これに対しては
● 下Ⓟを[illegible]すかさず立ち[illegible]を出す。
● [illegible]こうすることで相手の技をカウンターで止め、そこから投げなどを狙いにいける。
● しゃがみバックダッシュ（[illegible]）か回側後避（[illegible]Ⓖ）でかわす。
かわしたら投げや払手[illegible]「下Ⓟ」をブチ込んでやろう。
下Ⓟからの連携はこれらをはずさないこと。下Ⓟ一発からはカウンターでない限り連携に持ち込まないようにすることが重要。特に下Ⓟ・背旋肘は絶対にやめよう。ヒサですかされて下段投げのエジキとなってしまうぞ！背旋肘は[illegible]狙う[illegible]て対重量級戦に限り[illegible]えたほう[illegible]なる。

鉄則その二 攻撃編

ではどういった連携が有効なのか？前述したような方法などを使って相手に二択をせまれる状況なら
● 対ジェフリー
下Ⓟからは側端脚（[illegible]Ⓚ）、後蹴連腿（[illegible]）、竜尾脚（[illegible]Ⓚ）、[illegible]（ⓀⓀ）、しゃがみダッシュからの倒襲裏肘（[illegible]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）といった連携が有効。
中段攻撃についてだが、一見有効に見える月牙叉掌や単飛跳撃（Ⓚ+Ⓖ）は下Ⓟからの連携では使わないほうがいい。単飛跳撃は相手が下Ⓟを出していても密着していなかったり足位置が逆だったりするとすかってしまうので注意。月牙叉掌は前後の[illegible]バックダッシュから[illegible]すかしてから倒襲裏[illegible]択で狙う[illegible]が望ましい使い方と[illegible]
投げについて[illegible]まず[illegible]るリスクが軽減されたことや台湾ステップの輸入などで常にしゃがんでいるスタイルが増えたため投げづら[illegible]てきたと[illegible]しゃがんでい[illegible]シュして[illegible]身肘[illegible]を狙いにいってもされてしまう場合すらある。そこでしゃがみダッシュで近付きしゃがんだまま相手が立つのを待ってから倒襲裏肘（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）を狙うのだ。も



[illegible]の子たちとまったく当たらないので気をつけよう。



立ってもいない相手をうかつに[illegible]しようとすると



逆に痛い目を見るぞ



道を求める者よ集まれ!

新声流攻略道場!!

し相手が何かしようとしたな[illegible]や[illegible]を出して[illegible]やろう。[illegible]当たってくれるぞ。

下段から入る後蹴連腿はしゃがまれていると危険だが、[illegible]発生が早くダメージも[illegible]なのでどんどん使っていこう。

しゃがみダッシュで近付き、そのまま様子を見つつ[illegible]



●対ウルフ
基本的には[illegible]し連携で攻め[illegible]ないのだが、[illegible]ドラゴンスクリュー。[illegible]って最も信頼のお[illegible]の[illegible]脚が当て[illegible]まうので[illegible]とき[illegible]つ[illegible]のあたりは[illegible]読み合い[illegible]らかハクチ[illegible]なのでコレといった対処法はない。こういうときは、[illegible]ダメージの大きい竜[illegible]て確実に対するプレッ[illegible]与えてやるぐらいし[illegible]

立とうとしたら、しゃがんだまま[illegible]





[illegible]をしようとしたり、しゃがもうとする奴には中段攻撃[illegible]

[illegible]場合。[illegible]級の主な[illegible]下Ⓟからファイ[illegible]ヒサ中段攻撃とげ[illegible]の二択。これの[illegible]が当たった場合[illegible]

鉄則その三 防御編

今度は相手に攻められてい[illegible]

[illegible]下Ⓟが当たるのを見たらすぐに[illegible]Ⓖを入力してやろう(↓Ⓚ Ⓖ)。[illegible]しか失敗すると[illegible]なのであまりおすすめできない。ファジィガードをすることによって相手の下Ⓟが当たっても(カウンター以外)その後の二択を回避できるので覚えてほしいテクニックだ。

このまま[illegible]の中段攻撃[illegible]



[illegible]Ⓖ。これで相手の二択も怖くない。



相手の下Ⓟが当たったら[illegible]ガードされたら

がガードされたときや起き攻めをされたときの二択回避にも使っていこう。

●相手の下Ⓟがすかるかガードした場合

相手の下Ⓟの[illegible]を合わせてやると相手が何か技を出そうとしてきた場合、カウンターで止めることができる。とりあえずこれが安定。同じタイミングで竜[illegible]を合わせてやってもいいぞ。それから[illegible]しゃがみ[illegible]ダッシュ[illegible]も[illegible]自分の前で[illegible]しゃ[illegible]すると[illegible]上級者で下Ⓟ[illegible]る相手[illegible]投げを狙ってみると面白い[illegible]クチ[illegible]こういう相手は自分の下Ⓟがすかると様子を見たり、バックステップやⓀなどで連携止めで合わせようとする下Ⓟをすかして下段投げを狙おうとしてくる。そこで、その下がり際を投げるというわけだ。

相手の下Ⓟがすかったら、



まとめ そしてこういう漢たちは一人の老人の足元に沈む

重量級戦においては攻めることも大切だが、あのキツイ二択をいかに防ぐかにかかっている。そのためにはしゃがみバックダッシュやファジィガードを使いこなすことが必要となるので各自ものにしてほしい。頑張ってくれー



しゃがみバックダッシュも安定

[illegible]はダメージ重視。[illegible]も忘れないように(↓Ⓚなど)。



[illegible]あえず下Ⓟ。



うきまくってるなコレ…
JUNKY'S JUNGLE ジャンキーズジャングル

——第2回——

文：W、ボボボー（C）キャサ夫

「確かに[illegible]は町田の人間だけれどもあい[illegible]な組まない。だってあのカゲを倒すために俺はバーチャをやってるんだ。おまえもそうだろう」
少し笑いながら[illegible]とした口調で[illegible]
アテナ[illegible]ムバトルの[illegible]流そう。見[illegible]は[illegible]れのある店で[illegible]めて間もない[illegible]は繰り広げら[illegible]名はゲームスポ[illegible]という。
後に数々の名勝負を生み出すことになる。「アテナ杯」の主催者でもある。その中で一人の白いアキラが目を引いた。アキラにしては美しすぎるその動き。「ねぎやん」—そのアキラ使いはこう呼ばれていた。
ねぎやんが、いやほかのジャンキー達もアテナに集まった理由はただひとつ。後に「日本一」となるキャサ夫に勝つためだった。
バーチャで〝勝つ〟にはその対戦相手を〝納得〟させなければならない。アテナという店はそういう「血」がある。ねぎやんのアキラは、利にかないつつ流れるような連携、確実に当てる猛虎、A・Sに頼らないバリエーション豊かな投げ、相手の連携を見切った当て身、一見地味に見えるけれどもほかのアキラとは一線を画す「美しさ」を備えていた。その対戦を見ていると「何故?もっと強引に攻めれば余裕なのに…」という場面に遭遇する。しかしそう言うと決まってねぎやんの返事は、「まぁ、そうなんだけどね…」。その後に言葉は続かないけれども恐らくこう言いたいに違いない。
「それじゃほかの相手にはいいけれどもキャサ夫に〝勝つ〟ことはできないよ」。
少し前になるが、あるゲーセンで白いアキラが連勝していた。尋常ではない。何しろ100連勝以上していたのだから。プレイスタイルは独特のものながら「美しさ」のあるものだった。そのアキラ使いは以前それほどまでに勝ちを重ねられる腕ではなかった。アテナでねぎやんと出会う前までは…。
キャサ夫がアテナに流した「血」は着実に流れ、そして「新たなる血」を生みだしまた流れてゆく。「新たなる血」は源流に勝てるのか。証明するときはもう近いはずだ。


血は受け継がれていく（左がねぎやん、右がキャサ夫）。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

第42回

天使万歳ふたたび

文・四コマ 佐竹雅昭

無人島へ子供たちと行くことになった王子。王子の熱い冒険心が子供たちに伝わるだろうか。この企画、非常に気になるところだよね。



15少年漂流記

お正月の超元気が出るテレビのスペシャル版を観ていたら、番組の最後に「佐竹と行く無人島15少年漂流記」が告知されてた。

(おっー新しい企画だな。これは面白そうだ)

私は初めてこの15少年漂流記の企画をテレビを観て知った次第であった。

さあ、いつでもどこでもやって来い!

気合いを入れて仕事を待っていたときだ。

「無人島に行く子供たちのオーディションをやりたいと思いますのでよろしくお願いします」

内容はと言えば、全国から書類選考で選ばれた80人近い子供たちを呼んで、その中からさまざまなテストをし、15人を選ぶのだ。

確かに無人島に行くにはある程度の体力が必要だし、いざというときに頭の回転が早くないことにはどうしようもない。

そのため、テストは体力テストと頭脳テストに分けて行われた。

まず初めに、頭脳テスト。

これは15人ずつチームを作り、会議室に隠しカメラを設置し、そこにケーキとジュースを持っていく。

そして1つのケーキをどのように分けるかというものだ。

最終的に黄色チームが1位だった。

ほとんどのチームは例えば、コップを1回全員に配り、ジュースを入れるときにジュースを入れる人のところに集め直すのだ。

このやり方に反して、黄色チームは全員にコップを配ったのち、ジュースを順番に回すのだ。

肝心のケーキと言えば。

黄色チームはまず最初にケーキの上にある苺を低学年の子に配り、何も上にのっていない状態で切って分け合った。

こうすればきれいな形で配ることができ、誰からも文句がでない。他のチームは苺の取り合いでもめたり、ケーキの大きさでけんかしたりともう滅茶苦茶だった。

今回この15少年漂流記のオーディションで感じたのは、今の子供たちはあまり子供らしい機転がきかないということだ。

意外にも体力はまあまあなのだが、それ以上にどうすれば効率的に物事が運び、周りの人と協調してやっていけるのかということが分かっていない。

やれ勉強だ塾だのと子供たちも大変だ。

しかし、もっとほかにも学ばなければならないことがあるのではないか。

それだからこそ子供たちと無人島に行き、学校では教えてくれないことをしっかりと共に学んでいたいのだ。

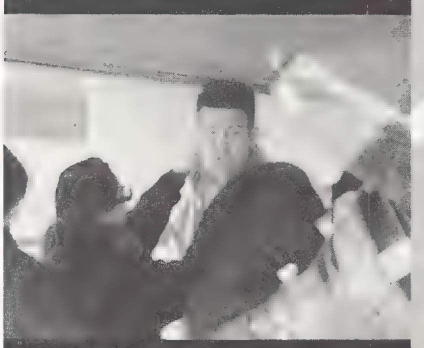
それでは続きは無人島に行ってから。

お楽しみに。



(三重県　前田初音くん)

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　自称「マルチおとこ」大阪府出身　A型　計4個の世界タイトルを保持。レギュラー「天才たけしの超元気が出るTV」、ラジオTBS系「暁の黒エビ団」など

ポエム

久保さん
おいー何ですか?
それはやっぱり
殺生ですわ
じらさんといてや
たのんますわ
あんたが大将
堪忍してや

byさたやん

お便り募集中!!

まだ寒さが続くが、風邪などひかないように。天使万歳ではこの寒さにまけない熱きお便り&イラストを募集!宛先は㊋係まで。

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド

この号の出るころには全国各地が卒業シーズンだと思われる。就職、進学が決まった人も決まってない人も伝説の樹の下で告白された人（呪）も第２ボタンもらった人も卒業なんてもうン年前で覚えちゃいねーってな人も、ゲーメストアイランドで一息ついちゃってね。

（有敵ロボ・田渕健康）

今月のいっぱつ!!

「ストII以後」という時代について

★卒業アルバムを開くような懐かしい気持ちで、積まれた雑誌の中から古いゲーメストを手に取った。『五十号記念感謝セール』の文字が目を引いたそれは、私とゲーメストが出会った時期のものだった。

あふれ出す思い出と同時に、五年という歳月がゲーム業界にもたらした変化の大きさに、改めて直面した気がした。

ゲーム（特にアーケードゲーム）が社会現象になりうる今日では、ゲームも氾濫しマスメディアの情報戦も手伝って、いささか混乱気味に感じる。それはゲーメストのページ数の変化を見れば一目瞭然である。そのゲームの多さに編集者の方の苦労もひとしおだろう。

そして、その時代の流れの中で、今のゲーマーはある意味恵まれている。対戦相手を求めてゲーセンを回る人も減っているだろうし（対戦台の普及）、ゲーセンのアミューズメント化のおかげで、クリーンなイメージが定着しつつあるなどだ。

私たちが小学生のころはコワイお兄さんがいるかもしれないゲーセンは勇気が必要だったし、中学生では見回りの先生から逃げながらのゲーセン通いだった（犯罪者かいな）。

しかし、その一方で、一つのゲームが店頭に置かれている期間も短いし、レゲーを扱う店も少なくなって、昔の素晴らしいゲームをプレイできないなどのマイナス面もある。

そして何よりも残念なのが、アミューズメント化により、いろんな世代が集まるようになったことに対戦ゲームが拍車をかけて、招かれざるもの「暴力」が表面化していることだ（ここで私は今日の対戦ブームの時代を「ストII」以後と呼ばせてもらう）。もちろんゲーセンの暴力がストII以後にのみ、起こっているとは考えていない。

ゲームの内容、そして完成度の高さゆえ、子供たちが現実と虚構の区別がつかなくなっていると大人たちに言われている現代だからこそ、多くの人（アミューズメント化に始まり、ゲームを文化にまで高めるほど苦労したメーカーの人たち、楽しいゲーセンを目標とするゲーメストやゲームを愛するユーザー）の努力が踏みにじられてしまう「暴力」は、恐喝などがゲーセンで偶然起こってしまうよりも、ゲーム社会においては深刻で一大事である（ここで言う恐喝はストII以前的問題として提示させていただいた）。

ゲームが文化であるとは言い過ぎたかもしれないが、例えばマンガや音楽がそうであったように、ゲームが文化になるとしたら、それに対立、批判の思想が生まれるだろうそれに打ち勝つには非常に時間を必要とする。

だから、まだ熱い鉄であるゲーム社会に矯正の槌を入れるべきである。そして、その槌を振り下ろすのは、まずゲーマーたちであってほしい。

この問題を等身大で考えられる若者も、そして十代以上のゲーマーも、これからのゲーム社会の行く末に目を背けてはいけないと思う。

だからとて、ゲーセンで起こる暴力を、体を張って止めろとは言えない。でも、小さな勇気を持とう。店員に報告するだとか、心ない人に対して「止めろよ」と言える、あるいは言った人と一緒に止める勇気を持とう。

大勢の人に「止めろよ」と言われれば、心ない人も来るべき所でないことがわかるかも知れない。そうした小さなことが、大切ではないかと、私自身思っている。

しかし悲しいかな、問題のほとんどが個人の良心や、認識に委ねられているだけに、最終的な結論が出るのは随分と先になるかもしれない。

石井ぜんじさんの言われた『最近のゲーマーのゲームへの思い入れが浅く感じられる』という言葉が心の奥に残っているが、これはゲームへの評価だけでないと私は受け止め、同時に寂しかった。

ゲーマーの「思い」がゲーマーを動かすことと、経営者サイドからの案や、方針により、新しい展開が訪れることを期待して筆を置く。

最後に『ストII以後』という差別的とも言える言葉を使ったが、これは私がストIIを深く愛しているからこそ、この問題について考えたことを、お断りしておく。

（静岡県　ＡＫＢ君(当)Ⓐ）

☆ゲームが『文化』の形を整えていくにつれ、ゲームに携わる人の数は増えていき、内包される問題も多くなっていく。

しかし、それが『より良いゲームの発展』に繋がるなら、喜ばしい限りだが、発展を妨げるような暴力的主張、自己中心的な思想を横行させることは絶対にあってはならない。

皆で楽しんでこそのゲームだということを、忘れないで。



↑（兵庫県　東南西北不敗君(当)①）
☆ゲーマーならではのササヤカなシアワセだらう。

がぶりよりゲーマー人生



あの白ランを君は覚えているか

★私たちの町のゲーセンにくにお君が来た。人類を遥かに超えた力を持つ「つっぱり」たちのスーパーバトル。エイリアンVSプレデター風に言うなら熱血シェーファー。

友達が席の隣に座るのを見やりながら、テクノスなあの日を思い出していた。

皆と一緒にコンバットライブズを財力クリアしたあの夏（私はパワー型のゴリラを使用）、ゴウカイザーで王牙に泣かされたこの冬…。浸りまくる私に友達は言った。

「福田君、これサービスかな？クレジット3だって」

筐体にすべり込み2Pボタンをキザミ舞する私。フハハやれりゃいいんだよやれりゃー！友人よとっととゲームオーバーになっちまいなー！

ン？やけに三角蹴りを多用しているね。

「たしかおにぎりが出現するはずだが…」

そりゃファミコン版だ（多分）。そんなコンシューマな彼も3ボタンには慣れずゲームオーバー。まあゆっくり見物していて。報酬分の仕事（みすずを出す）はするよ。ゲーム虎の穴仕込みのアクションをみせてやるぜ、軸ずらし！作る安地！制御できないジャンプ！と息巻く私に災厄は訪れた。

「ぐおっ！くにおがハゲがっ！さかさの国の住人に！」

思い出した！昔のゲーセンは平たいテーブル台で花も桜も男同士向き合って2人用やっていたよ！1Pがゲームオーバーになると次は2Pという具合に画面の上下が入れ替わって。それが40インチの大型垂直画面に入っている…さりげなくインスト付近には『1Pのみ』の警告文が！

右左
　見てから座ろう
　　筐体君
　　　～地蔵～

斬り捨てろ！スパ！ない、私のマニュアルには逆さ画面での戦闘法がない！

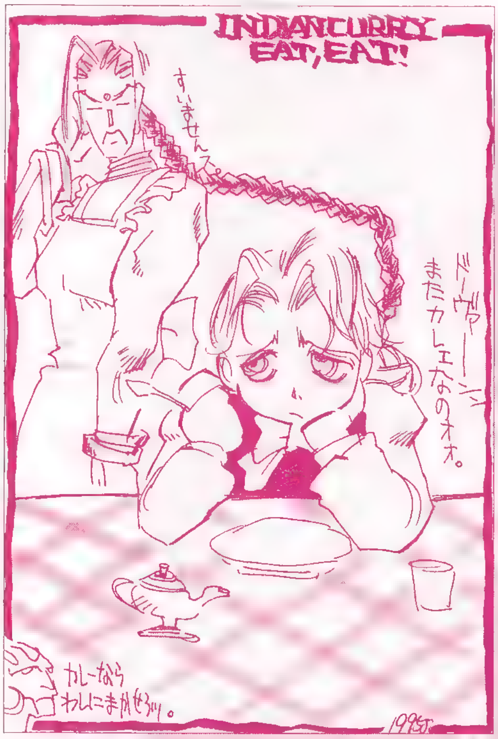
「あきらめるな！」

ミ、ミスターXのX陣形が私の脳にっ！気のせいか？それにここで負けるっつーことはくにおSダチのヒロシは殴られ損！しかも頭に死亡の星まで回っていたから弔い合戦である！他校生を砕き散らすダッシュパンチ友情編を受けてみよ！と、そのとき！我がくにおが鳥人拳・捻脛転脚をかけられた首天童子のごとく（©男塾）レバー入力と逆のほうのホームの端へと猛ダッシュした！前が後ろで…！レバー方向がわから一ん！りきよ、それじゃ地獄で！虎の穴に栄光あれ！巨大化しないかなーでも結局巨大ロボットに屠られるのよネエー。

この場合は巨大VAか…。

それから一週間、私はみすず、つまり3面に進むまでにリカバーした。話には聞いていたがみすずはデカい。正直な気持ち、ここまで魅力あるキャラに負けるなら本望です。

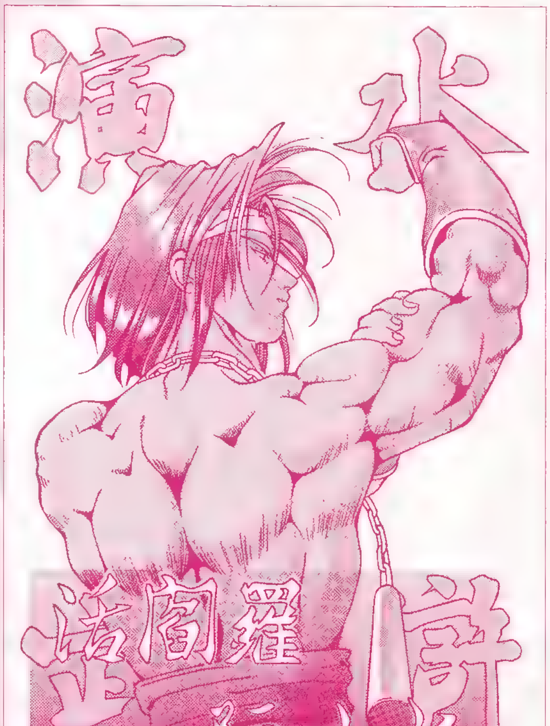
掴まれた、もらったぁ！新



↑（滋賀県　じ田君②）
☆あ～今回もいい味出てます。

バーチャロン初プレイで乱入されると、ザクにけんかふっかけられたガンダム（第1話）みたいで、いい感じだった。
負けたけど。

（愛知県　受験兵・蛍光W君⑧）



→（高知県　奥寺浩君③）
☆世界は最悪、人は餓鬼。花は折れ夢は泥色。OKOK、暴れるにゃちょーどいい時代だぜ。



→（埼玉県　万狸あきらさん④）
☆実はこっちの方が人気高し。勝ち気な表情がたまらんてな人も。も～。

春初ピンタをくらうぞ！…ジャンヌみたいな味がする〜サカザキみたいな味がする〜なんてあの子が（以下略）。

（…㊙このマニアックさは本物だ…）

でも頭突きでした。あるんですか？それとも新バージョンくにおβ？海外バージョンかも。

PS．ありがとうミスターX

（闘凶斗　福田雄一郎君Ⓒ）

☆そーいやイニシエ筐体には向かい合い2人交互プレイというカップル赤面野郎ゲソリーな鉄の掟があったよね。でも40インチにくにお君入れるかねフツー。熱いぜ。

ちなみに㋘屋名古屋店は「ミスズビル」なる名前のビルに入っておる。ふに。

幸せは人からもらうモノじゃなくて

やったー。もうすぐ退院だー。事故で足の骨を折って入院。早いものでもう3カ月半になろうとしてます。

思えば長い道程でした。ベッドの上で読むゲーメスト。読むたびにゲームがやりたくてしかたがなかったです。とまあ、暗い話はこれぐらいにして、人はやはり過去より未来、これからのことを考えましょう。

というわけで早くプレイしたいのがコナミの2大シューティング、沙羅曼蛇2とセクシーパロディウス。今年はシューティング年か？と思わせる感じがします。まぁシューティングばかりじゃないけど、今までやり込めなかった分、いろいろやりこもうと思います。

（京都府　どこでもドパーン君Ⓓ）

☆うむ。退院おめでとうッス。ほかにも病院のベッドの上でゲーメストを読んでます、って人はいると思うけど、頑張って療養して、元気になってゲーセンに通おうな。

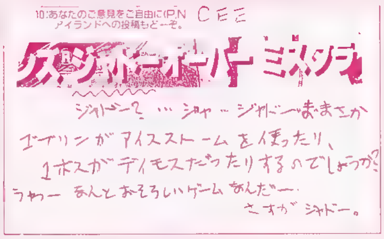
今年には（いや、今年こそと言ったほうがいいか）アイランドは変わるんでしょーか？

ポリ吉君が今も存在しているなら、去年渕健さんが言っていた「ポリ吉君の代役」はもー必要ないのでは？もし代役を決められなかったら、読者公募か何かで決めてみてはどうでしょうか？

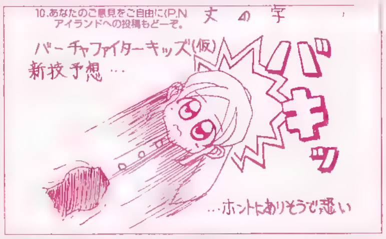
（宮城県　!?なシューター君Ⓔ）

☆いや、マジでもーすぐアイランドも模様替えしようと思うておるのですが…ポリ吉君はどーなることやら。

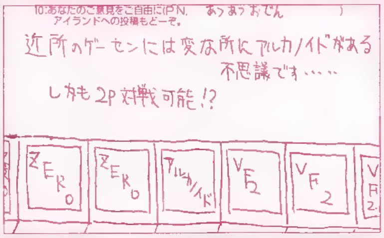
各コーナーのタイトル、または新コーナー、さらにポリ吉君の跡継ぎなど、何か意見があったら送ってね。



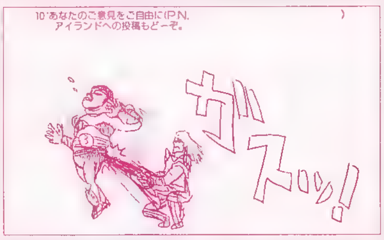
↑表紙ってのが壊滅的。すまヌ。㉒



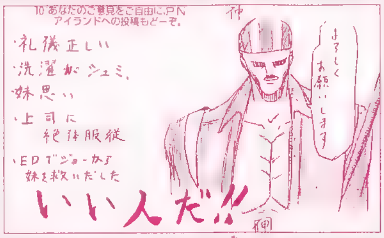
↑最も効率がいい攻めであろう。㉓



↑対戦はなかろう。でも何で？㉔



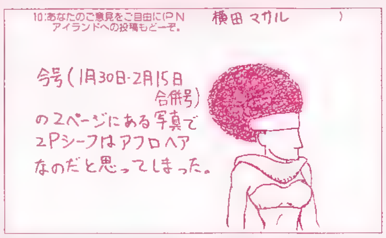
↑何だか笑える。ごめんよサンマン。㉕



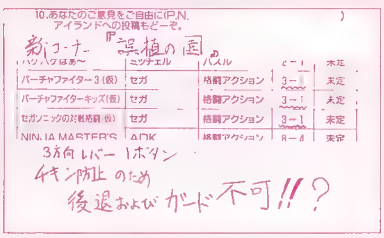
↑ああ。いい人だ。でも師匠殺ってます。㉖



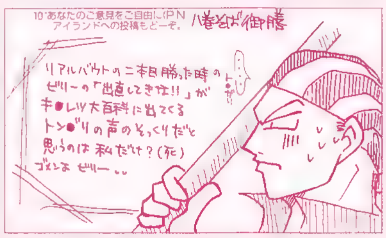
↑昭和だなあ。㉗



↑いやマジでそー見えるって。㉘



↑後退としゃがみとジャンプとガード…。㉙



↑でしょ!?　でしょー!!㉚

ドンプル上等 つっこみ三昧

No.164の213ページで雷神チチの体重は28kgなのに、風神ネネの体重は46kgでした。ネネはチチとくらべてもそんなに外見は変わらないのに18kgも差があるのはへんだなぁと思う今日このごろでした。

（香川県　井上弘光君Ⓕ）

↑おや？本当だ。んで、コトの真相を神凰拳担当のギィ君に聞いてみたところ、資料には両者とも46kgとなってたよ。一体28って数字はどこから来たんだ…？あと身長87㎝で48kgって一のも変かも。ローレル指数オーバーじゃーん。

マーラーといえば、あの加藤茶に似ている作曲家を連想してしまう。

（熊本県　Prof．K君Ⓖ）

↑音楽の教科書でチェックだ。

戦国ブレード広告のこよりの言葉、「巨乳ってゆーな。巨乳って…」

とりあえず乳しまってからゆえ。

（山口県　S.A.R.男君Ⓗ）

↑あのナリで気にしてるとは思えんが。

1月16日に学校を遅刻してまでゲーメストを買いに本屋に走った俺は何だったのだろう。

（富山県　DAICE-K君Ⓘ）

↑うむ、月2回が定着した証拠だな。しかし発売日は常にチェックしておくが福。

燃えよ青春!!



二人の男の人がときめき対戦ぱずるだまをまわしてプレイしてた。
二人の世界だった。
（兵庫県　やりたかった君Ⓙ）

LOVEさりげなく団結ファンタジー

★祝！ダンジョンズ&ドラゴンズ続編登場！世はまさにひたすら格ゲー全盛という中、ひさびさの横スクロールアクションゲーム。しかもD&Dワールドと言えばファンタジー世界の代名詞。う〜ん幸せ。画面写真を見ても、ゴブリンにスケルトン、髭々ドワーフに男はどうした？のエルフ。

…基本だ。そしてお約束のファイターよりごっついクレリック、ショップの美人のおねーさんに、むやみに宙に浮いている魔法使い系の敵。さすがカプコン！これで豪鬼が出りゃ…あ、違うね。もちろんドラゴンや各種ヒューマノイド系の敵も期待できそう。わらわら出てきそう。うんうん。

強いていえばマジックユーザーが割とスナフ○ンってのがちっと疑問だが、そんなことはノープロブレムってわけだね。

前作に引き続いてキャラのネーミングもできそうだし、これでパーティプレイにも力が入ろうってもんです。「後ろだアイアントゥース！」「そっちは任せたぞバーグバルグ」とかゲーセンの隅っこで叫んだりして協力する光景がなきゃね。

ただし「助けてードラエモーン！（平仮名なさそう）」「ノビタくん！よーしサンダーボルトォォ！」とかはちょっと違うね。なんか既に別の意味でアナザーワールドにどっぷりみたいだし。

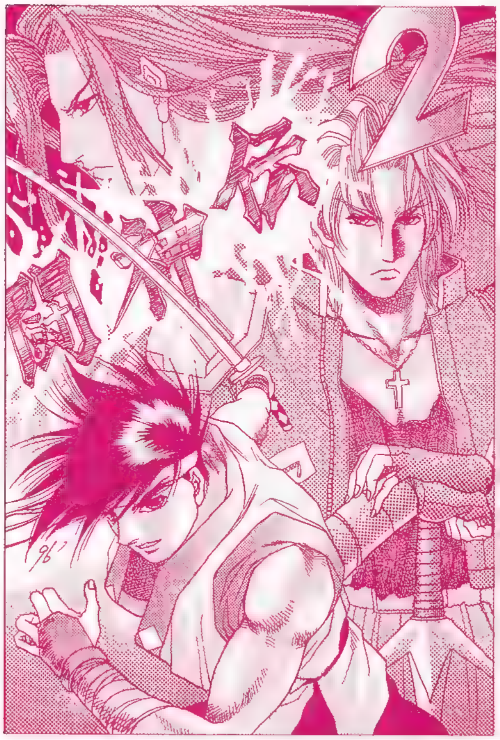
あ、そうそう、やっぱり個人的には、各種ドラゴンはカッコ良く、かつ滑らかに動いてほしい！ブレスとか爪だけじゃなくて、いきなりの尻尾攻撃とか、ちょっとした魔法なんかもあると嬉しい。悪役の乗り物じゃ悲しすぎるっしょ？で、次回作にはハーフリングも使えるようにしてほしいっス（㊙気が早いヨ）。もちろん裸足で足の裏には毛を生やして。

え？オイラは何を使うかって？もちろんドワーフ！バトルアックス振り回すぜー、力任せだぜー、足は遅いぜー、重心も低いぜーってぇアレです。前のときもそうだったし。

やっぱりゲームには夢がなくちゃね。対戦だけがゲームじゃないぜっ！がんばれ「その他ゲー」!!もっと出してくれい。

（石川県　すぷらったー食品君Ⓚ）

☆いやっほーい。ついにD&Dの続編が発売されちまったぜ。今回もクレリックで安定…と思ったが、フルヘルムの2Pファイターでゴーじゃ。ルートやトラップも増え、ますます深みが増した2。4人用筐体を探すべし！



↑（鹿児島県　飯田昭子さん⑥）
☆神に会えるその日まで。闘いの火は消えじ。

パズル愛好アイランド

でろ〜んでろでろをもっと詳しく攻略してほしい。

確かに「ぷよ」っぽいゲームだけど、それとはまた違った面白さがあり、なかなか深い。次の攻略ではボムの使い所と挟み込みの積み方あたりを追求してくれると嬉しい。ボムを使った連鎖を研究してみたが、同時押しがふえるばかりで連鎖数が伸びなくて詰まっています。

それと階段積みしかしない人が多いので（別に悪いわけではないが）、そんな人たちのためにも挟み込みの芸術性を伝えてほしい（個人的にカギ積みを推す）。

（東京都　OCT君Ⓛ）

☆「おいおいこんなに繋がっちゃっていいのかよラッキー♥」と思うときもあれば、「ぐあー余計な所までつながるんじゃねええ！」的な、意外な連鎖がウリのでろでろ。結構燃えるのよこれが。が、果たして次の攻略があるのかどうかは誰が知ろうか…。

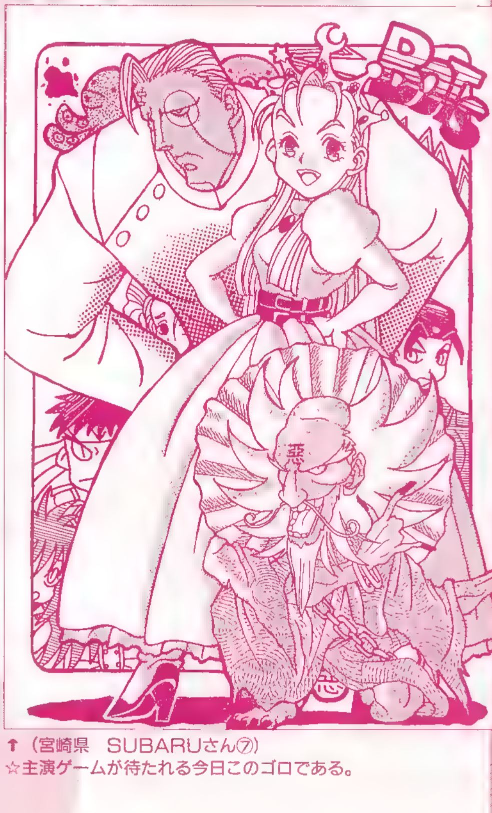
やり始めたころは2人ぐらいしか倒せなかったマジカルドロップも、近ごろは4人倒せるようになって（10回に1回くらいね♥）「クク…俺もマジドロ3級くらいの腕前になってきたぜ…（級位認定者→俺）今日もいっちょフールの野郎を泣かせてくるか！」と、一人天愚になっていたある日、5分でマジカルドロップをクリアしている女の子を発見！

…以来、傷心の日々を送っています…。

「誰かっ！可哀想な子羊ちゃんを救ってあげてっっ！」

（千葉県　まりお君Ⓜ）

☆…実は私もVSワールドはかなり運がらみという…。そーいやマジドロ、2が出たけど、出たけど……ううっ。



↑（宮崎県　SUBARUさん⑦）
☆主演ゲームが待たれる今日このゴロである。

こちらこだわり派



ガードキャンセルのことを
ガンキャノンと言ってるのは
日本中でオイラだけだろうな。

（埼玉県　多賀城龍牙君Ⓝ）

暴走キャラクタリスティック

一つ提案したい。それは『もっともっとゲーセンに個性を入れてはどうか』ということだ。

最近ゲーセンの数が急速に増えているが、同じものをいくら作っても客が集まるとは思えない。それならターゲットを絞ってはどうか。

例えば、タバコ客のためだけの『タバコを吸うならこんな店』や、『たたける筐体のある店（1Play200円難易度VeryHard）』や、『叩ける人体のある店』ウルトラクイズの徳光さんのような人←マニアック）、1時間500円で大型筐体のFreePlayができる『ビンビン感じる店』、うまいPlayをビデオにとって放映、販売する『見て見られてちょっぴりドキドキな店』（本当にできたら読サビあたりは商売あがったりか？）などなど、というように奇抜な個性があれば固定客もできるだろうし、足を止めてみたくもなるものだ。

そしてその中で店の方針に合わない客（叩ける人体があるのに筐体を叩くような客）には即刻お帰り願うことにすれば、秩序も守れる。

ゲーセンの楽しみ方はいろいろある。でも違う楽しみ方をしている人が、何も一緒にいる必要はない。ここに書いたようなゲーセンがあれば願ったりかなったりである。

業界の方々、どうか御一考を。

（岡山県　批判するより提案をしよーよ君Ⓓ）

☆…いくら店で許されているからって、筐体を叩けるっつーのは問題ではないかい？

まぁゲーセンってぇのは色んな人が集まるから面白いって所があるんだけど、ゲーセンごとに強烈な特徴を出して、客のニーズにあった店を作ってみるのも面白いかもね。



↑（三重県　まったくモー助さん⑧）
…彩京シューはキャラクター色が強いから根強い人気を誇っちょるのよ。



↑（岐阜県　セガール３号さん⑨）
☆あなたは私に、もう超夢中みたいな。

世直しドリル マイティ害DX

そーいや冬に長崎は佐世保に行ったときにファイティングバイパーズをやっていた所、ハニーの名前がほとんどの所で『キャンディ』となってた。これが噂の海外版かーと思いつつ、どちらも甘ったるい名前ではあるなぁと思ってしまいました。

サラマンダ2クリアしました。でもボタン連打していてエンディングがすっとんで2週目に突入して3面でEND。くそお～。

（大阪府　ESP君Ⓟ）

☆そう。脱出後何げにボタンを叩いていると、サッパリスッパリ景気よく全エンディングがカッ飛んでしまうのだ。

これからマンダ2をクリアする人は気をつけよう。

スカイターゲットのラスボスの戦闘機（XF／A-49）のパイロットは日本人か？

特攻してくるな!! 普通マッハで飛ぶ戦闘機同士を正面からぶつけようとはしないだろう。

せっかく盗んだ最新戦闘機をわざわざ壊すかね？

（大阪府　F．B．I君Ⓠ）

☆自機のケツにつこうとしてニアミスするだけかも…違う…違うな…。

嘆願書。小学生のお子様へ。お願いだからドライブゲームで無理矢理エントリーしたあげくに、車ガシガシぶつけてこないで～！クリアすらできん。

（千葉県　BUNR1君Ⓡ）

☆ちびっ子ギャングって奴か（死）。そういうときには逆走して、相対速度で正面から突っ込んでビビらせてやるとよかろう。…ああ、なんて悪い担当なんだ…。

この間、ときメモの対戦ぱずるだまを後ろで待っていたら、対戦していたカップルが優美ちゃんかわいい（男）やだ、あんたロリコン（女）とロゲンカを始め、しまいには女がイスを投げてた（実話）。

秋田でもこんなことがあるのかと思った。

（秋田県　トーナキササ君Ⓢ）

☆…ほほえましいんだかおっかねぇんだかわかんねぇな。

ストレンジ超芸魂



↑（大阪府　BUN君㉒⑩）

第1話〜トラいごん登場〜
やあ、ぼくトラいごん。22世紀の未来からやってきたハイテクロボットさ。え？　未来から来たのになんで名前が1990年のコナミのゲームと同じなのかって？　君たちはそんなこと知らなくてもいいんだよ。

とりあえず今は未来からのびゅ太君を助けるためにやってきたということになっているんだ。でもって、のびユ太君の家に居候ってワケさ。ただ今のびユ太君は外出中…。あっ帰って来た。

「トラいごぉおぉぉおぉん!」

「どうしたんだいのびゅ太君?」

「ゴウダが僕のことをいぢめたり殴ったりするんだよぉ。何か仕返しできる道具出してよトラいごぉおん!」

「う〜ん相変わらずゴウダは困った奴だ。よし、のびゅ太君、これを君に貸そう。『サラマンダージャケット!』」

ビカビカーン（効果音）

「何これ?サラマンダーって今続編が出てるアレ?」



↑（群馬県　かじゅさん⑪）☆この世界、悪い奴なんさいねぇグスッ。

「ちがうよのびゅ太君。これは伝説の格闘家サラマンダーの呪い…いや魂の込められた拳法着でね、これを着るとどんな技でも必殺技になるというス993年のスグレものなんだ」

「マーシャルチャンピオンって何人知ってるかな?でもありがとうトラいごん!これでゴウダの奴をギッタンギッタンにしてやるぞぉ!」

喜んで出ていったね。じゃあ僕は好物のういろうでもしゃぶっていよう。

（数分後）

あっ、のびゅ太君だ。…あれっ?ボロボロだ。「どうしたんだいのびゅ太君?」

「どうしたもこうしたもないよ!何だいあの服は?確かに必殺技は出るよ。だけど必殺技以外の通常技が出なくなって、必殺技のスキにブチ込まれて昇天さ」

「それは悪いことをしちゃったな。やっぱり『イーアルカンフー旋風脚シューズ』のほうがよかったかな?」

「それもあまり使えないと思うよ、トラいごん。うわああぁん!」

とうとう泣き出してしまったのびゅ太君。果たして彼に明るい未来はあるのだろうか?…きっとないでしょう。だって未来からトラいごんがやってきたんだから。

第2話
〜のびゅ太、パーティーに行く

『のびゅ太さん、今日私の家で誕生パーティーやるんだけど、よかったらこない?』

そう言ってきたのはミナモトさんだった。

「うん、いいよ。やっぱりパーティーだからキチンとした格好じゃないとね」

そう言ってはみたものの、自分にそんな上等な服があったかなと思うのびゅ太。そこで彼は思いついた。

「そうだ!トラいごんに頼めばいい!」

そしてのびゅ太の家。

「えっ?パーティーにぴったりの服はないかって?」

「そうだよトラいごん。何か



↑（神奈川県　哲田すな君⑫）☆このネタすげー好きなのよ〜。

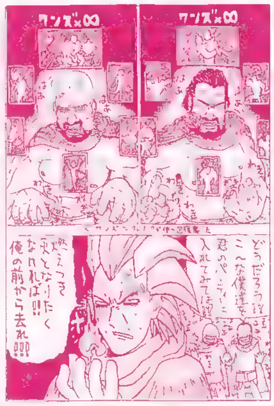


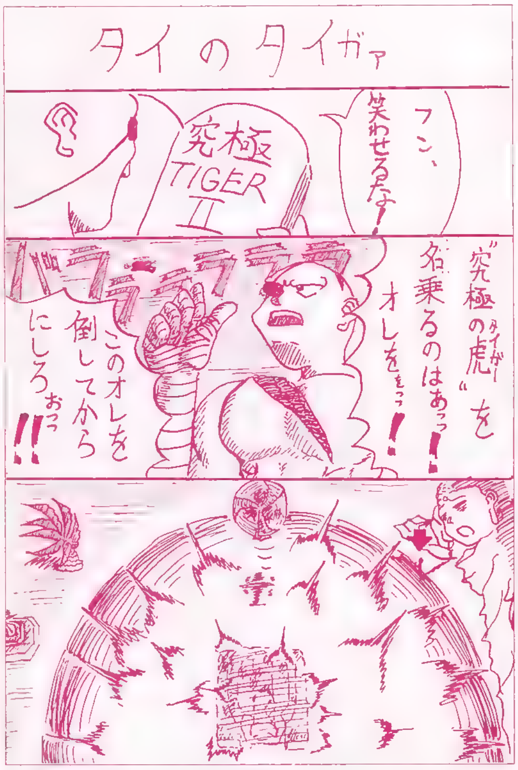
↑（埼玉県　猫フェチ野郎さん⑬）☆工事現場のお姉ちゃんに幸あれ。

い服ない?」
「うーん…あっーいいものがある。これならバッチグだ!『小鉄コスチューム』!」
「〜何それ?でもありがとう!」
「これでパーティーの人気者間違いなしだよ」
　喜んで出ていったねのびゅ太君。じゃあ僕はういろうを焼いて食べよう。(数分後)あっ、のびゅ太君が帰って来た。
「あれ?のびゅ太君、やけに早かったね」
「トラいごん!あれ着ていったらミナモトさん、なんて言ったと思う!?『きゃあーのびゅ太さん、ヘンタイ!』だって。門前払いだよ」
「えっ?仮装パーティーじゃなかったの?」
「全然違うよトラいごぉぉぉおぉぉおぉん!うわぁぁぁん!」
　また泣き出してしまったのびゅ太君。そんな彼を前にして、「やっぱり春麗コスチュームのほうがよかったかな?」
　などと思っていたトラいごんでした。
(宮城県　川村破裂君当㊦)
☆「トラいごぉおぉん!アイランドの原稿が全く上がらないよぉおぉお!」
「そんな時は『緑ベル〜!』これで君の分身を作れるんだ。さ、早く原稿上げちゃいなよ」
「やりイイイイっ!」
(数分後)
「トラいごぉおぉおぉん!分身を作ったはいいが、誤植も2倍になっちゃったよ〜!」
　ありがち。



↑(東京都　たかはしなこさん⑭)
☆実にアレっぽい。

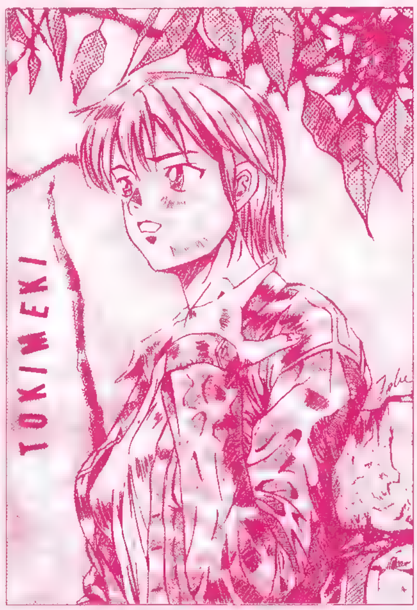

↑(東京都　佐藤浩範君⑮)
☆なにゆえカプコンゲーのクレリックって…。



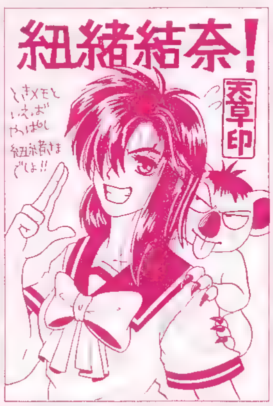
↑(大阪府　ラジ・コンキーテ君⑯)
☆虎への道は遠く厳しく、そしてせつない。

ときめかんばかりアイランド

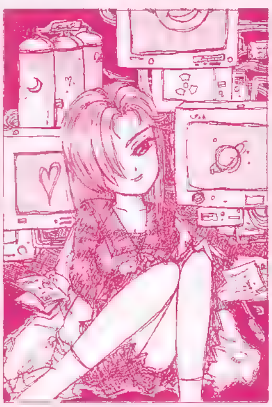
押忍。ついにアイランドでも、ときめきイラストを大々的に扱うことができてご満悦の田渕健康(22)だ。本当は見開きで如月さんスペシャルでもブチかましてくれようぞと思っておったが、職権乱用は新声社において火付け強盗より罪が重い。残念ナリ。

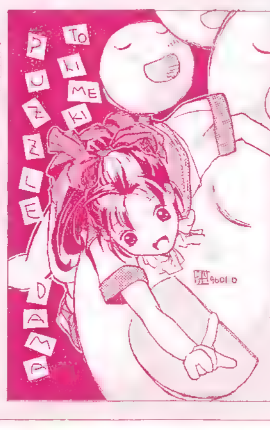


↑(愛知県　高田武緒君⑰)
☆前を向いて生きることが、誰よりも輝ける乙女の魔法です。



↑(住所は-?　天草印さん⑱)
☆アイランドあてに来たハガキ、紐緒さんはなかなかの数でした。さすがゲーメスト読者と言うべきか。


↑(神奈川県　佐伯真雪さん⑳)
☆数字と公式の外にも、答えはあるよね。



↑(兵庫県　馴染しん君⑲)
☆ぱずるだまではセーラー服で登場して一安心だが…。例のいちごTシャツは編集部で論議を巻き起こした。


↑(京都府　村田真吾君㉑)
☆この人の描く女の子ちゃんはヒソカにポイント高いことに気づいていた?



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

今回は試験が近…じゃなくて、イラストがいつもよりたくさん来ているので、イラスト小特集でいってみようと思います。

▼買います

●NGの創刊号～最終号の全巻を買います。また冨士弘先生のマンガ、イラスト、グッズ、ハガキなども買います。（〒930 富山県富山市磯部町1-6-16 中川太輔）③

●スーパーリアル麻雀PVの豆本全3巻を5千円以上、美品なら1万円で買います。その他PVに関する物ならなんでも買いますので希望価格明記のうえ連絡ください。（〒841 佐賀県鳥栖市元町1300-1 田場充）③

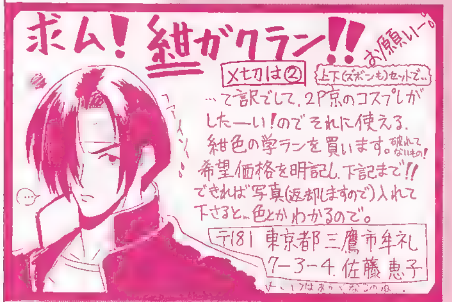
●ザ・リターン・オブ・ビデオゲームミュージック、ザ・ベスト・オブ・ビデオゲームミュージック、ファミコンミュージック、カプコンゲームミュージック（以下GM）、テクモGM、タイトーGM、SNKGM、データイーストGM、コナミGM、エキスポの万国大戦略のCDを1枚1万円で買います。③（〒340 埼玉県八潮市八潮4-7-11 田辺孝太郎）

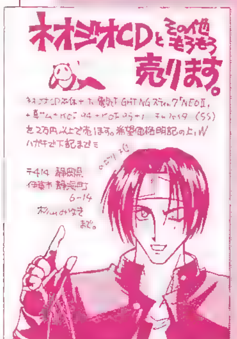
▼売ります

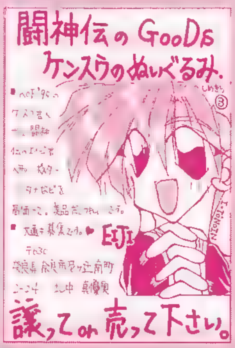
●VFCGポートレートゴールドディスク、1992ハドソンCDロム音楽全集、ファイナルファイトガイスペシャルCD、クラブカプコン全3巻（すべて非売品）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒916 福井県鯖江市住吉町3-14-10 杉村大希）

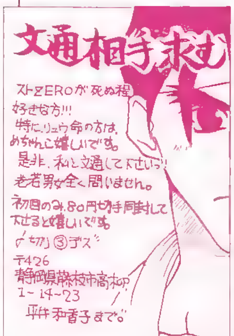
●サターン版デイトナUSAタイムアタック大会1位でもらったデイトナUSAのウィンドブレーカー（未開封・未使用）を1万円以上で売ります。希望の方は郵便番号・住所・氏名・電話番号・希望価格を明記のうえ葉書で連絡ください。③（〒852 長崎県長崎市清水町20-20 浜口様方 崎田靖也）

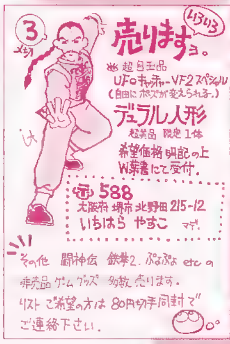
●非売品ストZEROキーホルダー17体セット（リュウ、ケン、ガイ、ナッシュ、ソドム、サガット、バーディー、アドン、ローズ、春麗、豪鬼、ベガ、ダン、ディージェイ、フェイロン、T・ホーク、キャミィ）を売ります。希望価格明記のうえ封書かW葉書で連絡ください。③（〒531 大阪府大阪市北区豊崎6-11-12-203 樋口貴志）



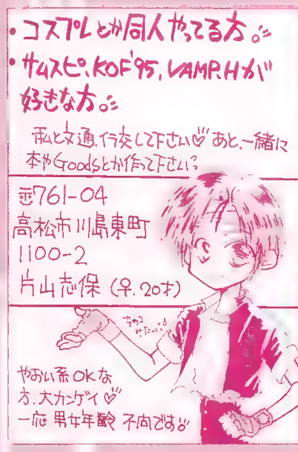


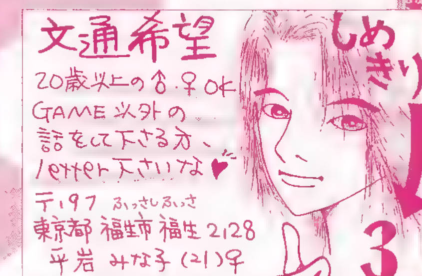




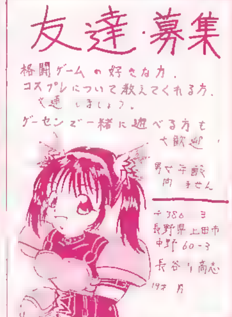












お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だ一っ。〒101東京都千代田区内神田1-11-4 新声社 ゲーメストアイランド係



彩京
AMUSEMENT WORKS
PSiKYO
最強
横スクロール
シューティング
第1弾
その心、刃のごとし。
やいば
INSERT COINS!
TIME: 6
1P: 197900
2P: 309200
1P: 161500
INSERT COINS!
3年の沈黙を破り、
待望の続編ついに登場!!
戦国ブレード
SENGOKU ACE EPISODE II ™
キャラクターデザイン／司 淳
題字／中村博文
© 1996 PSIKYO
開発スタッフ募集
職　種／デザイナー・プログラマー
応募資格／短大・専門学校卒以上、経験者優遇。
応募方法／まずは履歴書、職務経歴書を当社に郵送してください。
申込み先／〒604 京都市中京区東堀川通御池下ル 三坊堀川町55-1 大同ビル5F
株式会社 彩京 TEL.075-223-3618

新たな演出新フィーチャーが目白押し

戦国ブレード

SENGOKU ACE EPISODE II ™



徐々にその全貌を見せつつある「戦国ブレード」。ステージ間のデモも、気合入ったビジュアルが盛りだくさんなのだ。

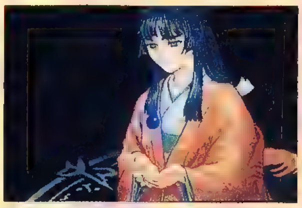
担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

デモのアニメーションが大幅にパワーアップしている!

前回に紹介したときにも、デモ画面のグラフィックがアニメーションするぞーというのは紹介した。

今回、そのデモ画面らしきPHOTOを入手したので、早速お見せしよう。

まず最初に姿を現したのは、囚われの身となってしまう「布津姫（ふつひめ）」。フル画面によるアニメーションには、今から期待してしまう。



オープニングデモより、囚われの姫、布津姫。

布津姫が手にしているのが、何を隠そう、今回の重要アイテム〝飛蒼石〟なのである。

次に登場したのは、お馴染みの暴れん坊巫女「こより」だ。これもオープニングデモより。



こちらもオープニングデモより、暴れん坊巫女、こより。



こよりの写真の続き。ちゃんとアニメーションしてます。

こよりは、胸に飛蒼石をつけている。これを手にした瞬間から、今度の戦いは始まっていたのだ。

画面写真をじっくりと見てほしい。アニメーションする画面の1カットでこの描き込みようである!実際にはこれがアニメーションするのだから、このクオリティは、実はものすごいぞ。ただ単にセルから取り込んだのとは、レベルが違う!!

ゲームが発売されたら、まずはそのへんをじっくり観察すること。

謎の新フィーチャーが盛りだくさん!

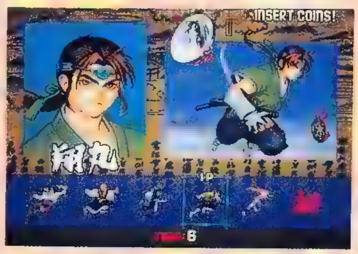
戦国ブレードでは、戦国エースにはなかったさまざまな新フィーチャーが取り入れられている。

そのひとつが、前回ちょっと紹介した、コース分岐システム。プレイによってコースが分岐して、様々なステージが楽しめるというもの。

今回、また新たに新フィーチャーが明らかになりそうだ。

その、〝新フィーチャー〟とは…、

「長期稼働を見越した秘密のフィーチャー」（コインジャーナル誌広告より抜粋）だぞ



キャラセレ画面。ひときわ目立つ〝謎〟の文字。

うだ。
　そしてこの写真。画面はキャラクターセレクト画面だが、よく見ると〝謎〟の文字がー　これがもしかして「長期稼働を見越した秘密のフィーチャー」なのかー!!いかにもってカンジだよなー。
　もしや、あの生き別れの姉の〝ジェーン〟が使えるとか？　いやいや、もしや、かつて無敵を誇った〝アイン〟が見参するのか？
　なんていってるキミはまだ甘い。今回はオプションを連れているってのがポイントなんだから、もちろん〝平乃源内〟&〝空爆ロボ蘭丸〟に決まってるじゃない。
　なんてね。また先走ってしまったようだ。
　しかし気になるこの隠しフィーチャー、真相やいかに。

ステージ中にもバシバシデモが入るぞー!

　デモ関係のビジュアルは、ステージ間ばかりではなく、ステージ中にも入ってくる。
　感じとしては、ガンバードのときのようなものだろうか？



機忍四天王の1人、「火燕」。なかなかのナイスバディ。

　写真を見てほしい。これは、戦国エースのときの、機忍四天王の1人、「火燕」なのだが、登場する際に、こんなたいそうなデモが流れるようになっている。
　しかもけっこう美人だ…。こうなってくると、敵キャラといえども侮れなくなってくる（何が…）。
　もうひとつの写真は同じくステージ中デモより〝惨眼〟。なかなか魔道に染まっていそうでイイ感じである。このテの和風ファンタジーものに弱い人（筆者含む）は、もうメロメロだろう。

もちろんゲーム内容も一層パワーアップ

　なにもパワーアップしているのは、デモばかりではない。もちろんゲームもパワーアップしていて、すごいことになっていそうである。



こいつも敵忍者の1人、「惨眼」。持っているくないを投げるのか？

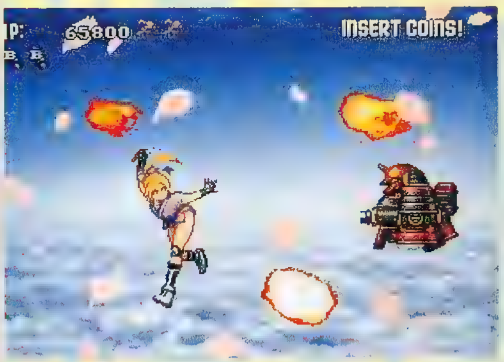


デッカイ足だけの敵。ボスなのか？踏みつぶされる？

　今回入手した画面では、目を見はらんばかりのデッカイボス（足だけ）がー
　別にデカキャイイってモンでもないが、これはデカイ。これ以外にも、和風メカフェチ大満足のイカしたボスが目白押し！一体どのような攻撃をしてくるのか、楽しみだ。

5人のキャラクターにググッと迫ってみる!

　さて、今度は、戦国ブレードに登場する5人のキャラクターたちを、ちょっと掘り下げて紹介してみよう。
　まだまだ神秘のベールに包まれている部分は多いが、とりあえず、各キャラクターのショット、溜め撃ち、ボムの名称、そして、今回最も重要とされそうな、オプションの効果&プロフィールを一気に紹介してしまおう。
　こよりは、なんと式神を使って攻撃する。さすがは巫女(!?)。
　天外は無論怪鳥善次郎がオプションだ。
　新キャラのハガネと翔丸は、それぞれ、槍と鏡をオプションとして使うぞ。
　そして少女忍者のユーニス嬢は、忍猿の〝ソクラテス〟をオプションとして使う。ただのペットかと思ったら、何と忍猿だったのかーなかなかやるな。
　最後に、サービスショット。ユーニス嬢のボム〝忍法　華の舞〟の写真公開。やっぱりジェーンの妹だったのか。



これぞ忍法〝華の舞～!!〟。姉のジェーン直伝なのか？やっぱり華吹雪を散らして攻撃するようだ。すると、中央にいるユーニスはやっぱり回転するのだろうか？

暴れん坊巫女 こより



オプション：式神　バサロ
ため撃ち：使役の術法
ボム：九字の術法

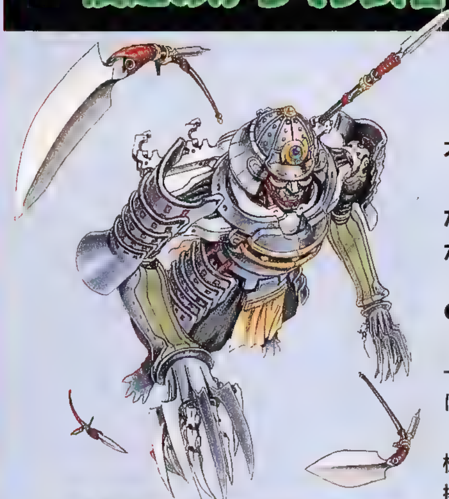
●式神　バサロ
　300年を生きる妖怪変化。〝陰〟の密約により、こよりの忠実な使い魔となる。低級の式神を生み出す能力があり、場合によっては自分よりも強力な式を繰り出すことさえあるという。

●使役の術法
　ためを開放すると、バサロから新たな式神を吐き出す。パワーアップにより、吐き出す式神が、より強力に変化する。1画面内に複数の式を放つことが可能。



写真の式神は、最高段階の〝狗〟。敵に取り付くと、牙で攻撃する。

反逆のからくり武者 ハガネ



オプション：機銃槍
（数が増えるタイプ）
ため撃ち：槍曼陀羅
ボム：来震雷撃

●機銃蒼
〝傀儡兵〟の野戦装備の一つ。背面のジョイントに最大４本装備できる。
自力で飛行する機械の槍で、ハガネにより遠隔操作される。先端に謎の光学兵器を内蔵している。

●槍曼陀羅
ためを開放すると、自機の背後から瞬時に槍が伸びて、前方に収束する。強力な接近戦用兵器。パワーアップにより、槍の本数が増える。



ハガネのため撃ち、槍曼陀羅。バルナスのロケットパンチ風？

帰ってきたターボ坊主 天外



オプション：怪鳥
善次郎
ため撃ち：炎の善次郎
ボム：坊主念仏地獄

●怪鳥　善次郎
巨大な大鷹。長年を天外とともに行動しているため、彼の法力を帯びて、いくつかの術が使えるようになった。体の大きさも自在に変化できる。雄だが、どうやら天外にホレているらしい。

●炎の善次郎
オプションの怪鳥　善次郎が炎に包まれ突進、敵を貫通する。パワーアップにより巨大化する。



怪鳥善次郎、炎の突進。威力はありそうだ。

金髪の少女忍者 ユーニス



オプション：忍猿
ソクラテス
ため撃ち：忍法　火猿の術
ボム：忍法　華の舞

●忍猿　ソクラテス
見習い忍者のユーニスをサポートするワオキツネザル。忍としての実力はユーニス以上だが、横着で怠慢な性格をしており、普段は実力の半分も発揮しない。また、相当な愛煙家でもある。

●忍法　火猿の術
ためを開放すると、その場で忍猿が巨大化、火炎を吐き出す。ためを開放した場所に置いておくことが可能。パワーアップにより、火炎が強力になる。



忍猿ソクラテスの、火猿の術。宇宙人のような敵がいるぞ。下のはＵＦＯか？

復讐の剣術士 翔丸



オプション：菱花鏡
（数が増えるタイプ）
ため撃ち：蒼羅霊
ボム：那由他裂斬

●菱花鏡
〝人狩り〟によって、その命を落とした翔丸の母親や姉妹の形見の鉄鏡。
４枚の鏡にそれぞれ母　志乃、姉　実紗、二人の妹　沙代と朱音の霊が宿り、つねに翔丸を見守り続ける。

●蒼羅霊
ためを開放すると、鏡の幅の光線を発射、敵を貫通する。パワーアップにより、鏡の数だけ光線も増える。



翔丸の蒼羅霊。この蝶のような形をした敵は何者だ！

キャンセル応用&ストーリー公開!!

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

バイパーⅡとバル・バス・バウのCPU攻略もやるぞ！

相手は本物だ!! バーチャロン CPU攻略

ステージ5からのバーチャロイドを紹介。地形もよく覚えよう。

担当：SHO

前に紹介したステージ4までのバーチャロイドに引き続き、今回はステージ8まで紹介していこうと思う。

ここからが本番だ！

ステージ5からの相手は、今までと違って癖のある攻撃を仕掛けてくる。

ここでは自分の腕にかかってくるので、がんばって倒してほしい。

各キャラの攻略については、次のページから詳しく書いてあるので、そちらを見てほしい。

それでは、各バーチャロイドを紹介しよう。

●バル・バス・バウ

このステージは、障害物がほとんどなく、自由に動けるのが特徴だ。

ここで、ゲームオーバーになってしまう人も多いことだろう。

バル・バス・バウは、こちらがダッシュ攻撃をすると、ジャンプでかわすのが特徴で、しかもこちらのダッシュ攻撃のスキに、ジャンプ攻撃で反撃してくる嫌な相手だ。

飛ばせて着地の硬直中に攻撃を当てるか、ダッシュ攻撃後の硬直中に攻撃するかのどちらかが、クリアへの近道となるだろう。



障害物がほとんどない。

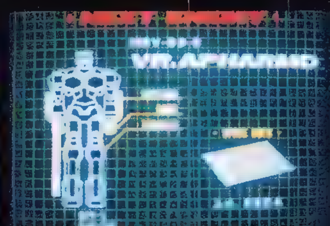

ジャンプしまくる。

●アファームド

接近戦を得意とするアファームドはかなり手ごわい相手だ。

近距離でのダブルトンファーは、くらってはいけない攻撃。ボムをばらまきつつ突進してくるので、接近戦は付き合わずに離れて闘うのがよいだろう。

ステージ構成は、長い倉庫のようなものが並んでいるのが印象的。障害物をうまく使うのも勝利への道だ。



接近戦の得意なアファームド。


ダブルトンファーは要注意！

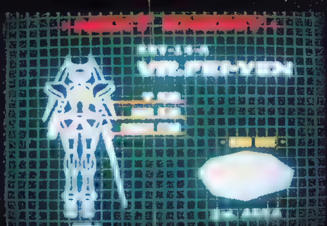
●フェイ・イエン

このゲーム中、最強といっても過言ではないほど勝つのがキツイ相手。

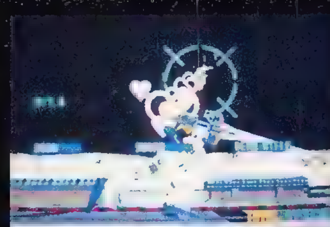
スピードがあるうえに、ダッシュ攻撃やジャンプ攻撃のあとのスキが非常に少ないので、こちらの攻撃がなかなか当たらないのだ。

そのうえ、ステージも障害物が円形に建っており、攻撃が当たりづらい。

このステージをクリアするのが最大の課題となるだろう。



見かけによらずキツイ相手だ。

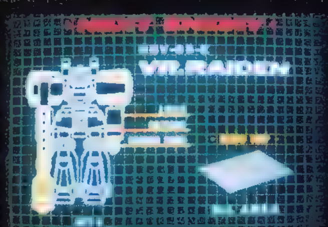

ハートビームは必ずよけよう。

●ライデン

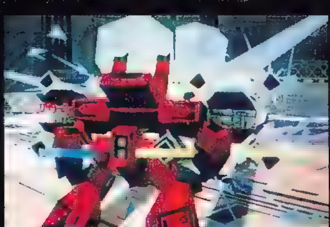
強力なレーザーを武器に攻撃してくるライデンだが、フェイ・イエンに比べるとかなり楽なはずだ。

気をつけないといけないのがレーザーだが、これは自分がライデンの正面に立たないかぎり、ほとんど撃ってくることはない。

あとは、相手のダッシュ攻撃後のスキにこっちの攻撃を当てれば楽勝だ。



意外と楽なライデン。


レーザーをくらってはいけない。

キャンセルを使いこなそう!!
キャンセル パート2

前回紹介したキャンセルのほかにもまだあるので覚えてほしい。

担当：SHO

前回、キャンセルについて紹介したが、今回はもう少し突っ込んだことを紹介していこう。

近距離戦でのキャンセル

今までのキャンセルは、ダッシュを止めるためのもの(ダッシュ逆方向レバー+ダッシュボタン)と、ジャンプをキャンセルして地上に素早く降りる(ジャンプ中レバー内側)という2つの使用方法を紹介してきた。

ここで紹介するキャンセルについては、対戦において最も重要で使えるモノなので、しっかり覚えよう。

まずは、ジャンプキャンセルの応用からだ。

接近戦での攻撃で、ビームソードを使ったとき、相手に必ず当たるとは限らない。このとき、ソードを振っている間はスキがあるのは知ってのとおりだが、このスキをジャンプでキャンセルすることにより、なくすことができるのだ。

ジャンプをしたら、すぐにジャンプキャンセルをして地上に降りるか、ジャンプして空中で移動すれば、近距離戦でのスキを少なくすることが可能なのだ。



ソードで攻撃中にジャンプキャンセルすると、ソードが消えない。

その他に、もう一つ接近戦でソードなどを使ったとき、ガードすることでソードのモーションをキャンセルすることができる。

これを使ってソードが当たった瞬間に、ガードの姿勢を取ることができたりもする。

接近戦で、どちらかの行動を取っていれば、相手の接近攻撃をくらうことはないだろう。



ガードでもキャンセル可能だ。

しかし、相手がしゃがみ攻撃や通常攻撃をしてきたときは、ガードすることはできないので注意したい。

しゃがみキャンセル

ジャンプやガードのほかに、しゃがみ攻撃でもキャンセルすることができる。

例えば、テムジンの戦法で、単発でビームライフルを撃ったあとにすかさずしゃがみビームライフルで攻撃すると、画面上に3発の弾が出るといったことが可能になるわけだ。



一発撃ったあとに…



キャンセルをすれば、3発撃てる。

これを走りながら使用すれば、スキがなく、しかも移動しながら攻撃を可能にすることができる。

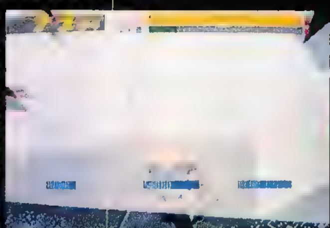
これにより、バイパーIIのエスエルシーダイブ(火の鳥)をジャンプでかわしたとき、テムジンならば着地と同時に、突きキャンセルしゃがみボムで2ヒットなどということができるわけだ。



ジャンプでかわし…、



着地後に、突き。



そして、キャンセルしゃがみボムが確定。

ダッシュからのキャンセル

対戦でダッシュ攻撃は、あまりやりたくはないが、かといってダッシュキャンセルで小刻みに動くのも限界がある。



フェイ・イエンは、ダッシュ攻撃後もジャンプがよい。

こんなときに、ダッシュしたあとジャンプをすればスキなく動くことができる。

このとき、ダッシュ攻撃をせずに、ジャンプするのがポイント。仮に、ダッシュ攻撃してしまっても、最小限のジャンプをしておけば相手の攻撃をかわすこともあるので、ダッシュ後のジャンプを心掛けるようにしよう。

特に、バイパーIIやフェイ・イエンはダッシュ攻撃後の硬直が短いため、これが重要になってくる。



ダッシュして…、



ジャンプする。

このように、キャンセルという概念は、バーチャロンの世界においても超がつくほど重要なものになる。

特に、対戦ではキャンセルを知っているのと、知らないのとでは、全然戦闘にならないので、しっかり練習してバーチャロイドを自由自在に動かせるようにしよう。

武器の特性を生かしていけ
バイパーII

バルカンとミサイルで誘い、ホーミングをぶち当てる。対戦に通ずる戦法がメインだ。

担当：ギィ



CPUの攻撃を避けて撃つ。これだけで勝ち抜くことができるのは、ステージ4、ベルグドルまでだ。ステージ5以降は相手の隙を誘い、その隙に確実に攻撃を当てていかなければ勝ち目はない。一見勝手にくらってくれているように見えるときも、たいてい、ちゃんと理由があるのだ。

ステージ5 バル・バス・バウ

つい接近戦を挑みたくなるが、やってはいけない。奴は近づかれるとすかさずジャンプ、頭上からフローティングマインをばらまいてくれて非常に具合が悪くなってしまう。

そこでは若干遠めの間合いからバルカンを当てていこう。バル・バス・バウは外周に沿って移動することが多いので、こちらはたいてい低地で闘うことになるがかえって好都合。リングレーザー、F・マインが当たりにくいぞ。

バル・バス・バウが横ダッシュリングレーザー（3ウェイ）を撃ってきたらチャンス、横ダッシュ、ダッシュキャンセルで必要最小限の動きでかわし、通常の7ウェイミサイルをばらまこう。よく当たってくれるぞ。

しかしこれはあくまで誘いであり本命はこの後。バル・バス・バウが7ウェイに対して、横ダッシュFマイン（横に4つ撒くやつ）をやってきたら、即相手と同じ方向への横ダッシュホーミングビーム。ほぼ確実にヒットし大ダメージを与えられるぞ。

7ウェイに対して横ダッシュリングレーザーを出してきたら再びバルカンモードからやり直し。ダッシュハンドビットはしっかりと引きつけてからダッシュでかわそう。



この間合いと高度差が良好。


F-マインに注意しつつダッシュで回避、即キャンセルして、


7WAYをばらまき、


横ダッシュFマインだ。撃て！

ステージ6 アファームド

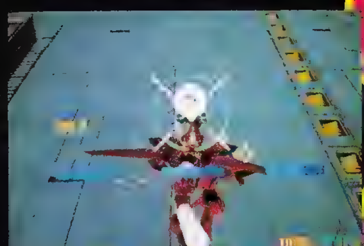
ジャンプに過敏に反応してくるアファームドには、中間距離でのうかつなジャンプは禁物。しゃがみショットガンで確実に落とされてしまう。

スタートと同時の斜め前ダッシュ7ウェイでダメージを与えておけば後が楽になる。

基本的にはこちらから手を出さずに、開けた場所（スタート地点から見て前方奥と後ろ奥）で待ち、姿を見せたらバルカンを当てていく。

そのうちアファームドはボム、ダッシュ攻撃という連携をやってくるので、ボムが見えたら音でダッシュのタイミングを、マーカーで出現位置を見極め、ボムに突っ込まない方向へ前方ダッシュで攻撃をかわし、すれ違いざまにホーミングビームor7ウェイを叩き込もう。

ボムが2つ置かれていたりしてすれ違えるようなルートが存在しないような場合は、ダッシュ攻撃をジャンプでかわせば、ジャンプホーミング


開幕ジャンプは厳禁。


この辺で待ち伏せよう。ボム&ダッシュがくるぞ。



すれ違いざまにボタンを押せばこの通り。


ボムの隙間を見つけよう。意外と大きく、長持ちするので注意。



ビームが当たるぞ。

ステージ7 フェイ・イェン

まず開幕は、斜め前ダッシュホーミングビームが安定。フェイ・イェンはまず、その場でハートビーム、前ダッシュ攻撃のどちらかしかやってこないので、確実にヒットする。





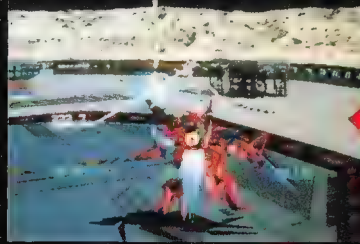
開幕は斜め前ダッシュ。すぐにホーミングビームで安定♡

その後は、やはりバルカンメインでいく。特にこちらがリードしているときは、のこのこ歩いてきてくれることが多いので効果的にヒットさせよう。

ではフェイ・イェンが障害物に隠れつつダッシュ、攻撃を繰り返している場合にはどうするか。まともに立ち向かっても勝ち目はない。ダッシュ硬直の差が段違いなのだ。しかし硬直がないわけではないので、その隙に攻撃を合わせることは可能だ。



もっと近いほうが理想的だが、目の前をダッシュで横切ったら、



前ダッシュからのホーミングだ。

具体的には、フェイ・イェンが目の前をダッシュで横切っていったら、それに合わせて前方ダッシュをすればいい。これだけで少なくともフェイ・イェンのダッシュ攻撃は当たらない。ダッシュ中にフェイ・イェンが攻撃をしてきたら（視界外にいるのでこれまた音で判別）ホーミングビームを撃とう。角度、タイミングが合っていれば確実に硬直にヒットする。

ただしダッシュ♡ビームだった場合、相打ちになることが多い。特にフェイ・イェンがハイパーモードに入っていた場合は致命的。♡ビーム発射音が聞こえたらジャンプでキャンセルするなどして素早く回避に移ろう。

また、CPU、対戦双方に於いて、フェイ・イェンで最も注意すべきなのはボウガンである。弾速が速く、見てからかわすのはかなり難しいので、常にフェイ・イェンのいる方向を把握しておき、発射音が聞こえたら適切な方向へダッシュでかわすようにしよう。相手が正面にいないからといってすぐ振り向こうとするのは、特にフェイ・イェン相手では危険ということを覚えておこう。



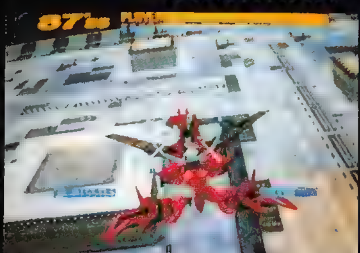
リードしていればノコノコ歩いてきてくれる。

ステージ8 ライデン

ついに最後の敵バーチャロイド、最高級機ライデンのお出まし。でも実はかなり弱い。ここまでこれた人ならそうは苦労しないだろう。

しかし高級機だけあってその攻撃力と防御力は結構脅威。攻撃を当てまくってもなかなか倒せず、長期戦になりがちで、なおかつ1発くらえば9割減らされる。最後まで気を抜かず闘おう。

まず開幕はジャンプが安全。少なくともレーザーをくらうことはない。ただジャンプするだけではしゃがみバズーカをくらってしまうので同時に横へと移動しよう。ここでホーミングビームを撃てば高い確率でヒットするぞ。



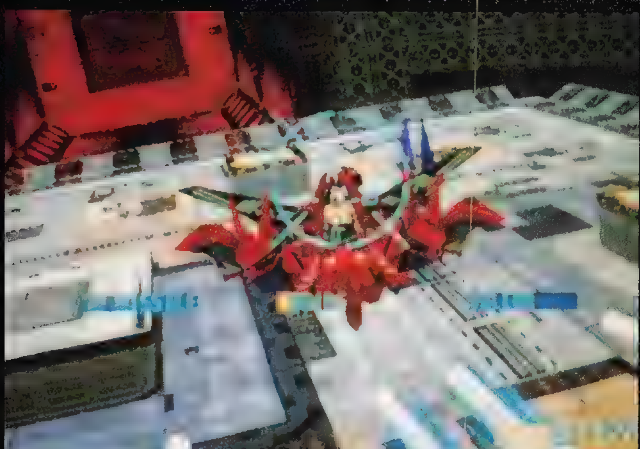
開幕はジャンプ→横移動→ホーミングビームだ。

間合いを離したら、焦らずに障害物から障害物へと移動しつつ地道にバルカンを当てていこう。開けた場所に出てきたら7ウェイミサイルをばらまくのも忘れずに。



開けた場所に踏み止まることは死を意味する。

ダッシュ攻撃を当てるチャンスはいっぱいあるが、ライデンは転びにくく、当てても反撃を受けてしまうのでやめておこう。ダッシュ攻撃に合わせるのなら、ジャンプホーミングビームがベスト。特に横ダッシュバズーカにはあわせやすいので確実にヒットさせていこう。



いくら重量級とはいえ、いきなり出してもそうは当たらないぞ。

SLCダイブで逃げ！

テムジン、ドルカスには開幕で出せば確実に当たり、一気にゲージの半分近くを奪ってくれる。タイムを稼ぐには最適だ。バイパーⅡには開幕でしゃがみ7ウェイで転ばせ、起き上がったところに出せばまずヒットする。ゲージを使い切ってしまうのでビームソードでとどめを刺そう。

ステージ5以降は、相手の硬直に合わせなければ絶対にヒットしないうえ、ビームソードでとどめを刺すことが難しく、かえって遅くなってしまう。しかし落胆することはない、最大の活躍の場が待っているのだから。

ジャンプ、ジャンプで跳ね回れ!

バル・バス・バウ CPU戦攻略

ジャンプはFマインと空中制御でCPUは楽勝だ。

担当・DS1



CPU戦をやろう!!

バーチャロンは2本のレバーで操作する、ある意味特殊な系統のゲームと言える。この手のゲームの攻略法を具体的な形で見せたとしても、実は初心者には役に立たない。

それはなぜか?ズバリ、攻略以前に「操作系への慣れ」が絶対必要条件だからである。

まず操作に慣れておきたいという人は、CPU戦が最適だろう。前半のステージ、特にステージ1、2は、時間切れまで問題なく練習できる。

対戦でこなれた人にも、CPU戦は貴重な経験値アップの場になるはずだ。テムジン、アファームドのような突攻型の機体ならまた別だが、バル・バス・バウのような対応型の機体は、どうかわし、どうしのげばいいのか明確になってくる。

もちろん、おもむろにCPU戦を楽しむのも悪くない。とにかくCPU戦をやってみよう。

使えるぞ、ジャンプ攻撃

バル・バス・バウのCPU戦は、ジャンプしてFマインを適当に撃っているだけで、なんとかなってしまう。ジャンプしてからの機動性が高いために、敵の攻撃のほとんどをジャンプで回避できるからである。

ただし、後半の敵はこちらのジャンプの隙(着地するところなど)を狙って、正確に攻撃を加えてくる。着地点を狙われないためにも、空中制御をマスターして建物の影などに着地できるようにしよう。

ジャンプハンドビットのレーザー攻撃も、かなり使える武器ではあるが、CPU戦では使いどころが限られてしまう。ステージ4以降の敵は、難なくレーザーをかわすのでFマインをばらまいて敵の回避行動を制限し、次の攻撃につないでいくほうがより効果的だ。

対戦機別CPU攻略

●**ステージ1　テムジン**

開始と同時にリングレーザーを連射。テムジンは回避しようとせずくらい、そのままダウンする。

起き上がりにFマインを重ねるように撃ち、テムジンが移動したら前ダッシュ後にリングレーザーを当てれば、テムジンはもう虫の息。あとは、すぐに倒すなり、遠くに離れて操作の練習をするなり、お好きなように。

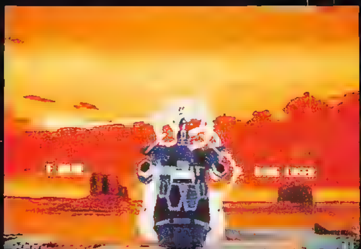


Fマインを出しているだけでもステージは余裕でクリアできる。

●**ステージ2　バイパーII**

このステージでも、開始直後にリングレーザー連射。バイパーIIは、その場でくらうか、ジャンプで回避しようとする。ジャンプで回避した場合でも、そのままリングレーザーを撃ち続ければ、当たってくれることが多い。

地上に降りたら、とにかく近づき、リングレーザーを浴びせる。バイパーII戦では、ヘタに地上で離れて戦っていても、余計な攻撃を受けてしまうばかりである。特にホーミングレーザーをくらってしまうと、バル・バス・バウにとってはかなりの大ダメージだ。やはりここは無難に、リングレーザーでバイパーIIの弾を消しつつ接近し、そのまま近場でリングレーザーを当て続けるのがいい。



開幕リングレーザー連射で安定だ。

接近といっても、バイパーIIの接近戦用のソードだけには要注意。斬られるとゲージの7割はもっていかれるぞ。

●**ステージ3　ドルカス**

ドルカス戦からは、CPUの動きが機敏になってくる。地上で戦うと、ファランクスやハンマー攻撃を回避し続けるのは難しい。ドルカスのような重量級の機体には、バル・バス・バウの基本パターンである、ジャンプFマイン攻撃が使える。

まずジャンプして、レバーを横(右でも左でも可)に入れる。バル・バス・バウのジャンプの性能はすばらしく、この間ならどんなにホーミングの強い武器でも、ほとんど回避できる。

Fマインを撃ったら、今度は斜め前(右に移動していたのなら右斜め前、左ならば左斜め前)にレバーを入れておく。こう動くと、敵を中心にして回り込む形になり着地を狙われにくい。さらにこの間、敵が何の動きも見せていなければFマインが直撃する。

ドルカスの場合、こちらのジャンプ移動に対して、その場の旋回で動きを追うものの、着地に攻撃が間に合わず、しかもFマインをかわせない状態に陥ることが多い。

前の基本パターンをスタートの間合いで繰り返していれば、最悪でもハンマー以外の攻撃はくらわないはずだ。無理して建物に隠れて戦っても、ファランクスの餌食になるだけだぞ。



バイパーII戦と同じように戦ったら、こんな目に…。



ハンマーをリングレーザーで返せることを忘れずに。

●**ステージ4　ベルグドル**

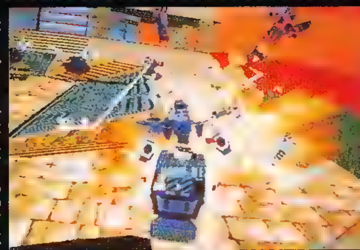


ベルグドル戦は、ドルカス戦と同様に基本パターンで戦う。ただドルカスよりも回避行動をとることが多く、ミサイルもホーミング性能が高いので注意しよう。
　ステージの端近くでウロウロしている時に、ジャンプ攻撃でうかつに攻めるとベルグドルの攻撃が回避できなくなる。深追いはしないこと。


ジャンプ中ならミサイルも怖くない。


着地時にこのようになっているのが理想。

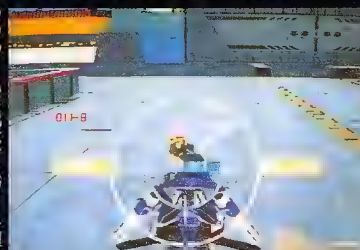
●ステージ5　バルバスバウ
　同キャラ戦であるこのステージでは、いままでとうってかわってジャンプ攻撃は使わなくなる。ジャンプでは敵のハンドビットはかわせないからだ。使うとしたら、バル・バス・バウがジャンプした時で、それを見たらこちらもすぐにジャンプし、ハンドビット攻撃。するとレーザーが敵の着地にHITする訳だ。
　とにかくバル・バス・バウ戦は、防御に重点を置いて戦う。適度にFマインを撃ち、敵のFマインはリングレーザーで落とし、ハンドビットをダッシュできちんとかわしていけば、知らず知らずの内にこちらのFマインをくらってくれて倒すことができる。


ハンドビットだけはくらってはダメだ。



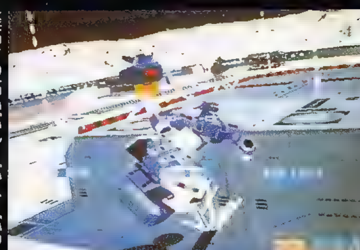
同機種なら、接近戦は先に出したほうが勝ち!!

●ステージ6　アファームド
　アファームド戦では、とにかく離れてFマインを撃ちまくる。はっきり言って、数撃ちゃ当たる作戦なので、すぐにボコボコ当たって倒せるときもあれば、なかなか当たらずタイムオーバーで勝つこともある。それでも無理に接近してトンファーでやられるよりはいいだろう。
　安全にいきたいなら、離れてジャンプFマインを撒き散らすしかない。


アファームド戦は、スタート直後に注意。

●ステージ7　フェイ・イェン
　フェイ・イェンに対しても、離れてFマインを撃ちまくる。ただし、ジャンプからではなく、建物の影に隠れながら撃つ。単発のFマインは横方向へのホーミングが強くかかるので、このステージでは有効だ。
　建物の影から撃っていると山なりに飛んでくるハートビームは防げない。ハートビームは撃たれた瞬間にジャンプで回避し、再び建物の影に隠れながらFマインを撃っていこう。
　機動性の高いフェイ・イェンは、こちらの攻撃をことごとくかわす。勝ちたいのならば、一発も攻撃をくらわずにタイムオーバーまで逃げきる覚悟が必要だ。


おもむろにジャンプFマイン。緊張感ゼロ（つまり遠くからいい加減に撃ってるだけでいいってことだね）。


座高?の高いバル・バス・バウの特徴を生かして、建物の影から撃つ。


ハートビームを撃つ音を聴いたらすぐに反応してジャンプ。

●ステージ8　ライデン
　ライデンには、基本パターンが通用する。ただし、より安全にいきたいなら、回り込まずに建物の影に着地する。


ライデンにも基本パターンは通用する。

CPUのライデンは、グラウンドボムをほとんど使ってこないので、建物をはさんで反対側にいればほとんど安地だ。
　バル・バス・バウのCPU戦は、タイムを狙ったり、敵を倒すことを考えなければさほど難しいものではない。特に後半の敵は他の機種と比べてもかなり楽なほうだろう。君もバル・バス・バウでクリアを目指してはいかがかな。


ジャンプレーザーには注意。こちらもジャンプで対応しよう。

ズ ワールド

「バーチャロン」の中での時代背景、設定を知ったとき、その存在がもっと身近になるはず！もっと楽しむために『バーチャロン』の世界を見てみたいと思う。

どんな時代の出来事？

時代はV.C.（電脳暦）80年代。前世紀の終盤に始まった社会の「電脳化」により「情報化社会」はどんどん成長をしていき、地球圏の文化は巨大なメディア産業を中心とする国家群により支配され、「中世的停滞期」に入り、混濁した状態になっていた。

その一方では、人類繁栄の最先端は次第に宇宙へと移行しつつあった。

閉塞する地球に対して、新たなフロンティアとなる宇宙コロニー、火星などの植民地は、日毎にその威力を拡大していた。



どうやって生まれた？バーチャロイド

V.C.84年、地球の有力企業のひとつであるDN社は、月面での資源探査中に地球の科学レベルを遥かに超えた高度文明の遺産である「遺跡」を発見した。

DN社は、その「遺跡」のオーバーテクノロジーを隠し、これを利用して新兵器「V.R.（バーチャロイド）」を開発した。この開発成功によりDN社は、他の企業国家、宇宙コロニーに対して圧倒的な力を得ることになった。

その後、DN社は、強力な指導者のもと、全人類社会支配を企図し、武力の強化を進めていった。

対戦ゲーム「バーチャロン」の誕生の秘密とは

バーチャロイドは、確かに強力な兵器ではあったが、その機体の特性上、それを操作するパイロットにある程度以上の適性（バーチャロン・ポジティブ）がなければその制御は不可能であった。

これを解消するために導入されたのが対戦ゲーム「バーチャロン」（バーチャロンの世界、設定の中での架空のゲームのこと）であった。

このゲームは、人類支配を企むDN社が民間人からV.R.パイロットとして適性の高い人材を選択するために各地のゲームセンターに配置したシステムであった。

もちろんその目的は……たままでだ。



そんなとき最悪な事態が起きる！

……されていた最悪の事態……しまった。

発掘中であった月面遺跡が人類の制御下からはずれ、暴走を開始したのだ。

この事態にDN社はやむを得ず遺跡の破壊を決定し、特殊作戦「オペレーション・ムーンゲート」を発動するのであった。

このため戦闘に参加させるバーチャロイドの数を増やす必要があった。そこで「バーチャロン」のシステム下にあったバーチャロイドも動員することになった。

このときゲームを楽しむ民間人が無自覚のうちに実戦へ駆り出されることになっていった。

そのときのプレイヤーの立場は！

プレイヤーが、対戦ゲーム「バーチャロン」をプレイする時点ですでに月面の遺跡の暴走は始まっていた。この事態に対し、特殊作戦を発動したのだが、その際少しでもその





ひょっとしたら君も無自覚のうちに…

バーチャロン

…戦に投入できる兵器を増やそうと様々な策が講じられた。

その一つに、ゲーム「バーチャロン」のM.S.B.S.にDN社秘密研究機関「0プラント」が開発したバーチャロイド遠隔制御システムを組み込むことで、一般プレイヤーを無自覚のまま戦場に投入することができる試みが実行された。

そう、プレイヤーは、強制徴用された兵士ということになるのだ。

どう戦場に駆り出されるのか

対戦ゲーム「バーチャロン」の最初の5ステージまでに強制徴募に際しての「バーチャロン適性」の検査が行われていた。

このシミュレーションの素材は、かつて「0プラント」に実験体として収容されていた1人の少年の戦闘記録だ。

彼の経験した数々の戦闘の中から素材として適切なものが選び出され、それをシミュレーション化し、ゲームの前半、5ステージまでとして急いで作られたものだった。

ゲームの中盤で、M.S.B.S.のシステム画面が表示[illegible]バーチャロイドの戦闘[illegible]が地上戦モードから宇宙戦モードへ切り替わるのだが、このとき、プレイヤーは適性シミュレーションをクリアし、月軌道上へと遠隔マインドシフトされ、戦場へと駆り出されていったのだった。

ゲームの後半（ドッグ面以降）からがオペレーション・ムーンゲートの実戦になる。

プレイヤーは遺跡破壊の突入部隊の一兵卒として戦うのだ！

出る、出ない！？中ボス「ヤガランテ」の謎

前半、5ステージまでを終了した時点で中ボス「ヤガランテ」が出現することがある。

この出現はシミュレーションプログラムにはないもの。[illegible]来なら出てくるはずがない[illegible]だが…。

このシミュレーションが1人の少年の戦闘記録の中の精神データを基にしている。

ヤガランテとの戦闘はこの少年の精神に大きな影響を与えていたようだ。そのために何かの拍子に彼の忌まわしい記憶がシミュレーション・プログラム上で再現されてしまうらしい。

よりバーチャロンが身近になった！

ゲームをただ楽しむこともいいだろう。でもその作られた設定の中でプレイをするというのもまた面白いと思う。

さて、君にはどのぐらいの適性があるのかな？









ボスで稼げ!パート2 エリア5まで

SKY TARGET スカイターゲット

©SEGA 1995

結局は全部壊すのみのセプター。
こいつが一番問題かも!

担当:ずるずる

しっかりミサイルをよけることが重要!

今回の的となるボスは、急降下ステージの巨大ミサイル「セプター」、右ルートでは、北海ステージの「グングニル」、左ルートでは、「ハースニール」の3体である。

この3体、形態も攻撃スタイルも全く違うものだが、どれもこれもプレイヤーに対しゲームを終わらせるため、厳しい攻撃をしてくる。

ただ弱点を必死に狙っているだけだとダメージを受けること間違いなし。

しっかりボスで稼ぎ、倒すなら、壊すところだけでなく、どこからどんな攻撃をしてくるかを覚えておこう。

とくに飛んでくるミサイル。しっかりよけよう!

エリア4 セプター

エリア4は、ひたすら急降下していくステージ。その最後に下から上昇してくる超巨大なミサイルがボス「セプター」である。これを追って自分も急上昇!

まず最初にロックできるのは4つある補助ロケットだ。これを速攻で破壊し、下段ロケットをバルカンとミサイルで壊し、続けて中段ロケットも同じようにして破壊する。

すると残るは一番上の本体のみになる。この状態になって初めてボスからの攻撃が始まる。その攻撃はレーザー。4カ所から撃ち出される。

そのレーザーに当たらないように気をつけ、その砲台部分をバルカンとミサイルで壊しにいく。

このボスで稼ぐことはイコール壊すこと(全部壊さないとダメだから)。なら楽勝かなと思いきや、意外に時間が足らない。狙いがはずれることのないようにし、10秒残しでクリアしたいところだ。



各パーツの得点	
砲台	8800
補助ロケット	15000
下段ロケット	30000
中段ロケット	20000
レーザーユニット(弱点)	25000
破壊時	65000



ついにキャンペーン終了!

隠れキャラクター「ドラケン」を探してスカイターゲット関連グッズをもらおう!キャンペーンが、2月5日で締め切られました。

「ドラケン」が普通の戦闘機と同じ大きさのため(どう考えても小さいよね探すには―)見つかりにくかったようです。

ヒントを少しずつ出していったが、やはりあのスクロールしていく中では難しく、運がよくないと見つからないなんて感じもしていました。

でもそんな困難をもクリアしている方々がいるようです。

告知して1週間も経過しないうちに見つけた人もいました。さて見つけられた方はどのぐらいいたのでしょうか。

見つけられた方々の発表とグッズの当選者は、次号で発表したいと思います。



エリア5(右ルート) グングニル

エリア5、右ルートのボスは「グングニル」。強力な武器を装備する巨大機。そのため壊すところもいっぱいある。全部壊すとなると時間がかかる。さてどうしたものか。

弱点はエンジンなので、効率よりそこを狙うことができれば、かなり高得点を得られるが、時間がかかりそうだよと感じたら変更し、パーツを壊すようにしたい。

速攻で壊したところは、両翼下にあるミサイル。このあと砲台へ。そしてガトリング砲と移っていくといい。

相手の攻撃にも注意せよ。

各パーツの得点

砲台	2800
ミサイル	5000
ガトリング砲	5000
エンジン(弱点)	45000
破壊時	70000



エリア5(左ルート) ハースニール

エリア5、左ルートのボスは「ハースニール」。

このボスとの対決で一番怖いのは、ボスとの距離が近いこと。そのため、砲台の攻撃を受けやすい。

砲台は狙って撃ってくる。となれば止まっていれば当たるということ。できるだけ動くようにし、ボス戦が始まったら速攻で目前の砲台をどんどんロックしていく。

砲台がなくなったら弱点の足の部分をひたすら狙う。

このとき気をつけるのはミサイルの雨。止まらず左右に動くようにしよう。

各パーツの得点

砲台	4500
レーザー砲台	5200
いわゆる足(弱点)	42000
破壊時	70000


数々の名作シューティングを
生み出したスタッフが贈る
発売元 株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形2-4-11 〒111
ヨシクニビル7F


究極の正統派シューティング出現!!
BANPRESTO
©GAZELLE ©BANPRESTO 1996 MADE IN JAPAN

セクシーといってもコマンドーじゃないぞ!

もうみんなやってみたかな?

発売日が2月の28日ということなので、早いゲーセンにはもう出回っているであろう、このセクシーパロディウス。

今回は残された2つのステージである、寝室ステージと、ファン待望のスペシャルステージを紹介してみよう。

でも、その前にいつもの小ネタ集からいってみよー。

前回の訂正

●オプションの変身はステージクリアでのみ戻るようになった。

前回ちょっと先走って、オプションの変身能力について触れたのだが、あれからまたちょっと変身能力の仕様が変更されたので、その旨をお伝えしよう。

実は、オプションの変身能力は、一回変身したら、そのステージが終了するまでは、その変身能力を持続することができる。

もちろん、途中で別の変身をしたければできるし、各面のスタートにどの変身でいくか?っていうようなカンジだろうか。

なので、前回言ったことは忘れてしまっていいです。先走ってすいません。



オプションの変身は1ステージ中継続される。



各面スタート時に変身が解ける。パワーアップし直せばよい。

2P同時プレイはトライゴンなのかしら?

2P同時プレイでの二人協力攻撃が、極パロとはまた違ったものになっていたぞ!こ、これはどっかでみたことあるぞ!

そうだ!トライゴンだ!

というわけで、2人同時プレイでの協力攻撃は、なんと「トライゴン」の、2人同時プレイのときのようなサブウェポンが登場するのであった。

このサブウェポンは、お互いの自機が近づくと出てきてショットを撃ってくれるぞ。

組み合わせによって、ウェポンの形が変わるので、いろいろと試してみよう。



懐かしのトライゴン。自機同士が近づくと出てくる。



カップルの場合はハート型のトライゴンが出現。

マンボウが何を思ったかいきなりパワーアップ!

この前の紹介で、極パロのときとナンにも変わってないぞと言っていたマンボウだったが、今回、何を思ったか、いきなりすごいパワーアップを施した。

そのパワーアップとは、なんと、ホーミングレーザーのパワーアップが、**"ホーミングレーザー+ノーマルショット"**というように変更されたのだ。

写真を見てもらえばわかると思うが、これはマンボウにとってはかなり重要だ。ただでさえ強いホーミングに、ノ





[illegible]ラストステージの「寝室」と、みなさん[illegible]スペシャルステージの画面写真を[illegible]は超セクシー

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

ステージ1 北の牧場 ― ステージ2 浴場 ― ステージ3 （達成）館／（未達成）竜宮 ― ステージ4 （達成）倉庫／（未達成）炭坑 ― ステージ5 空中 ― ステージ6 寝室 …… ステージ7 （スペシャル）

ボスオンパレード（割り込みステージ。このどこかに入る）

ステージ5までとボスオンパレードの目標すべてを達成するとスペシャルステージへ進むことができる



見て見て～！このマンボウは強そうだぞ。

ーマルショットが加わったら、ほとんど穴がない。マンボウをやるヒトは要チェックだ。

ステージ構成とスペシャルステージについて

さて、上にあるステージ構成表を見てもらおう。

このセクパロでは、ステージごとにステージ目標があって、それを達成できるかできないかで、ステージが分岐する、というのはもう知っているよね。

実際の分岐は、このようになっているのである。

乱入ステージは、2・3・4・5ステージが終わった後のどこに入ってくるかわからないぞ。

そして、1～6面の、すべてのステージ目標をすべてクリアすると、待望のスペシャルステージに進むことができるのだ。

全部のステージ目標をクリアしながら全面クリアしなければならない。今度のスペシャルステージは、見るだけでも大変そうなのだ。

ちなみに、ボスオンパレードステージは、途中で死んでしまうと、その場で作戦失敗になってしまう。なかなかにしてキツそうなステージだ。



乱入ステージはどこに入るかわからない。また点数か？



途中で死ぬ、またはボスが逃げるとそこで作戦失敗。

“オマケ”ミッションコンプリートPHOTO集

ステージクリアしたときに、各キャラいろんなリアクションを取る。

このリアクション、なかなか面白いので、全部ひっくるめて、今回写真集にしてみました。

全キャラ見た人は少ないと思うので、コレを見てなんか得した気分になろう。

特別付録!!喜ぶ者&うなだれる者たち



成功（COMPLETE）

失敗（INCOMPLETE）

寝室ステージ

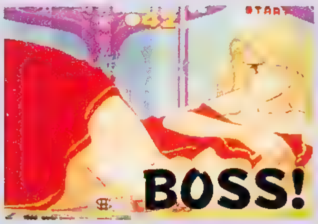
～何やってんだよ、このタコ！～

探偵たちが帰ってくると、なんと局長のタコスケの姿がない。荒らされた室内、からっぽの金庫。そして床にはそろばんを握りしめたままのペン太郎……これは一体誰の仕業？そしてタコスケは？……タコスケから発する「おくと波す」を頼りにタコスケを探し出せ！

●ステージ目的
時間内にボスの所に到達すること。

●ステージ内容
通常の横スクロール面。床が動いて次々とハッチが出現する。

●ボス「かおり」
この巨大な寝室の主。これまでのお約束通りプレイヤーに対して攻撃してこない。そしてそこには意外な事実が…。でも、ああ、やっぱり…。







タコスケが消えた！こいつはたいへんだ

このステージは、一応の最終ステージ。いずこへと消えたタコスケを探して、（なぜか）寝室へと潜り込め！

ステージが始まると、なにやらインディアなカンジの背景＆敵キャラたちが攻めてくる。

敵キャラには、ゾウに乗ったものや、ミカエルに似たカンジのブタなどが登場するぞ。


ゾウさんに乗ったザコたち。ミカエル（ガブリエル？）もどきもいるぞ。

お城のような建物の中に入ると、いよいよ最終面らしくなってくる。

おなじみのペンギン砲台やペンギンダッカー、ハッチから出るハチなどなど。地形も狭くて、最終面の雰囲気バッチリ。


寝室の中に忍び込むぞ。なんだかにぎやか。

背景にも注目。前作よろしく、背景には寝室でさまざまな行動を取るペンギンたちが…。


これみると最終面ぽいカンジがするのはなぜだろう。


ペンギンたちが枕投げしてる？

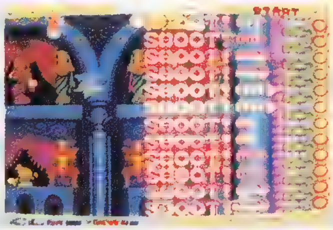
中ボス要塞

中ボスには、いかにもなカンジの中ボス要塞が登場だ。

この中ボスは、コアから破裂する弾をガンガン撃ってくるぞ。

さらに、コアの遮へい板を壊しても、例によって撃ち返しの5WAYがくるので、画面中もう弾だらけ！これにペンギンダッカーも加わって、てんやわんやの大騒ぎ！


こんなカンジの中ボスが、この面には何体もいるぞ。

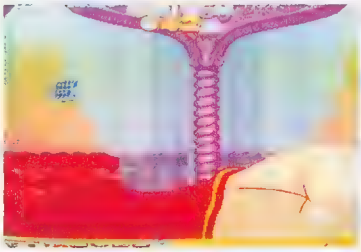

このコアの数は！青ベルか？ん？ん？

制限時間内にボスの所にたどり着け！

そう、この面は、ステージ目標が時間なので、実はかなりムズいステージ。中ボスに時間をかけているヒマはないぞ。

最後の最後、コアが12個もある中ボスを抜けると、いよいよラスボスの「かおり」との対面だ。

プレイヤーが寝室へと乗り込んでみると…ん？とてつもなくデッカイベッドが出てきたぞ。


このビューティフルなヒップラインは何者？ただものじゃないことは確かだ。

そしてだんだんボスの全体が見えてくる。え？こ、これはもしかして？

そう、ラスボスは何と、シューティング史上もっとも“セクシー”な全裸美女だった！

よく見ると、なんともうらやましいところにタコスケが！キサマ！オレと代われ！

でも、でも、やっぱり……最後はこうなるのね。


なんとも悩ましげにラスボス「かおり」登場。目のやり場が…。


あわれタコスケは下敷きに。でもちょっとうらやましい…。

スペシャルステージ
～ここが稼ぎの正念場～

やってきましたスペシャルステージ。シューティングファンの夢を乗せて今日も行きますどこまでも。あり金ぜんぶ使っちゃえ!…というわけで、ほな、ぼちぼち行きまひょか。

●ステージ目的
なし。

●ステージ内容
ステージ全体を空中ザコによる攻撃を主体に構成。BGMは前作同様これまでのコナミシューティングのメドレーになっている。途中でアウトになるとステージの頭からのやり直しとなる。

●ボス「セクシー成人」
X指定のボス(うそ)。昔、ボクサーをやっていたがプロテストに合格できず挫折した。しかしその左利きを生かした左ストレートには要注意。







またまた出ましたスペシャルステージ今度はなにが飛び出すか?

極パロで、並みいるゲーマーたちのサイフの紐を緩ませまくったあのスペシャルステージ。

今回もまた、みんなのサイフの中身を軽くすることは請け合いだ。

もう、見ただけでウキウキして来ちゃうような弾の数と、もう、見ただけでウンザリしてしまうようなベルの数。

“またこれをやるのか?”

そう、スペシャルステージをクリアしてこそ真の漢。やってやれ!

そしてまた、悲劇は繰り返されるのだ…。

シューティングメドレーに乗っていざ!

スペシャルステージはやっぱりコナミのシューティングメドレーだ。今回のメドレーは、初っぱなからいきなりサンダークロス2ときた!初回から先走ってノリノリで行っちゃえるぞ!

まず前衛は、パターンどおりモアイザコからスタート。そしてイーグルサブ、注射器などの懐かしい面々。もちろん撃ち返しはバリバリだから、息をついているヒマはないぞ。

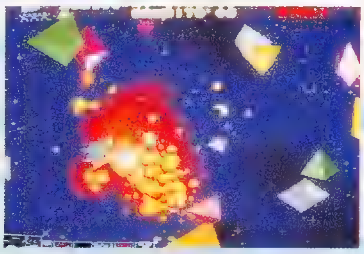
次に来るのは、パロディウスだーの5面ボス、「ヨシオ」のミニチュアバージョンがわんさかと出てくる。

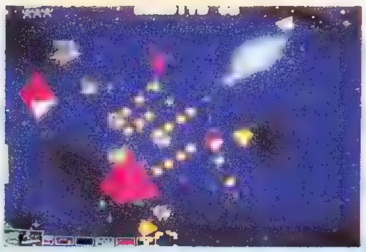
それを抜けると、今度はなにやら幾何学的な物体が登場。こいつらは、撃つと例によって分裂し、撃っても撃っても次から次へと出てくる。もちろん注射器も入り交じって、赤ベルほし～い!なカンジのところ。


サンダークロス1面の曲からスタート。ノリノリだ。


イーグルサブのちっちゃいのも登場。注射器もやっぱりでてくる。


ミニヨシオ。弾の数がスペシャルな感じ。


カラーピラミッド地帯。撃ち返しが来てキビシイ!!


そのうえ注射器も出てきますか!菊一大活躍。

ボスはなやましげな容姿がステキな“セクシー成人”

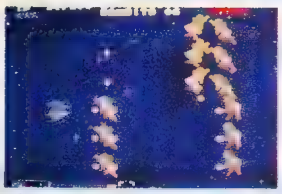
ボスの前は、ザコラッシュ地帯だ。いろいろなザコキャラが突っ込んできて楽しい。

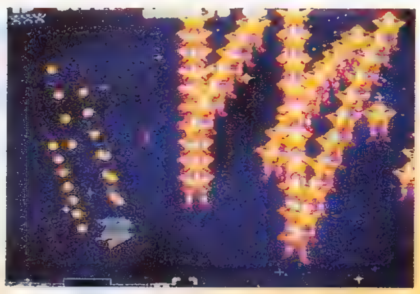
ボスはその名も「セクシー成人」。あまりにも表現が過激なため、一部画面に修正を加えております(ウソウソ)。

真の姿は、みんな自分の目でたしかめてみよう。画面写真はオアズケだ。

ちなみに、現段階では、スペシャルステージをクリアすると、残機ボーナスが100万点入るようになっていた。

つまり、「100万稼げなきゃツブしても意味ね～」ことだ。


バレリーナや、テニスのカッコをしたザコ編隊がいっぱい出てくる。


このザコラッシュはキツイぞ。一体何匹出て来るんだ?


セクシー成人。見たものを虜にする魔力が…ないない。

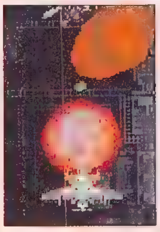
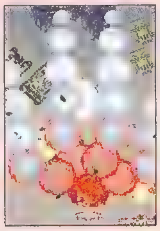
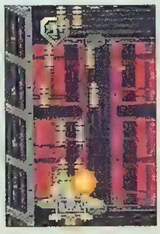
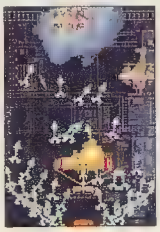
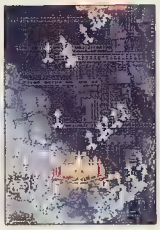
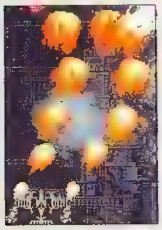
惜しまずにウエポン発射

BATTLE GAREGGA

たくさん出現するウエポンアイテムを生かそう。

担当：MVP

各機体のウェポン表

機体名	1個	20個	MAX	説明
シルバーソード				●シルバーソードのウエポンは「スーパーナパーム」といい、レバーを入れた逆方向に出る。広範囲に出るので使いやすいだろう。
グラスホッパー				●グラスホッパーのウエポンは「ストロングバルカン」。前方集中なので使いにくいかもしれないが、威力は高いのでうまく使っていこう。
フライングバロン				●フライングバロンのウエポンは「ホーミングミサイル」。一度後ろに出てから飛んでいくので早めに出しておくのが基本。
ワイルドスネイル				●ワイルドスネイルのウエポンは「サーチファイヤー」といい、ウエポンアイテムが多いほど長時間ファイヤーが持続するのだ。

発売されて少したった今、ウエポンをうまく使っているかな？

このゲームでのウエポンの存在価値は非常に高く、うまく使うか使わないかで生きるか死ぬかが決まってくる。

どういうふうに使うのかをここでちゃんと覚えよう。

ウエポンの性質

ウエポンはボタンを押すと弾が発射される。ボタンを押したと同時に一瞬無敵時間が発生し　そのあと弾が飛んでいくときに敵の弾を消してくれる。

これはどういう意味かというと、弾に囲まれてしまった場合は、引きつけてウエポンを使ってもあまり意味がない、ということである。

弾を消したいのならばある程度早めに使用しなければいけないということだ。

一瞬無敵時間があるのを利用するというやり方もあるが、**基本的にウエポンは早出しがいい。**

個数による差

ウエポンアイテムはたくさん出るので、やられそうになったらすぐに使うようにしよう。

ウエポンは、40個でMAXになり、MAXになるとスペシャルウエポンとして1発ストックされる。

40個溜めるまでは、ウエポンボタンを押すと、ためた個数に応じた弾数が発射される。

あまり少ない個数で使用すると、見た目もさびしく、弾消しにもならないので、いくらたくさんウエポンアイテム[illegible]すぐに使うという使い方はやめたほうがいいだろう。

10個以上溜めてから使うのが理想的である。

後半面などの敵の攻撃が激しい場所では、無敵時間を使うところも出てくると思われるが、まずは先出しのやり方をうまく使えるようになろう。

敵の弾はそれほど速くないので、「あっやべぇ」で使うのではなくて、「何かやばそう」のときに使うこと。

アイテム再確認

アイテムはたくさん出現するので、最初のうちはとまどう方[illegible]っていいものであるのでこれといってヤバイアイテムというものはない。

●**ショット**

初期段階を1とすると、最大5段階までアップする。

詳しく見ると、小さいショットアイテムを15個とると最大になる。


これがショットアイテム。



大きいもの。
0…初期段階
1…2段階
3…3段階
7…4段階
15…5段階
　となっている。
　ショットアイテムには大きいものもあり、これは取ると1段階一気に上がるものなのだ。大きい奴は決して逃さないようにしよう。

●ウエポン

　このウエポンにも、小さいものと大きいものがある。小さいものは非常に数多く出現するので、それほど説明するまでもないと思われる。
　大きいものはめったに見ることがないが、コンティニューをしたときによく出る。あとは、特定の場所や、特定の敵を破壊したときに出現する。敵の破壊方法によって出現することもあるので、堅い敵は少し工夫して倒してみるといい。もしかしたら大きいウェポンアイテムを出すかもしれないぞ!!

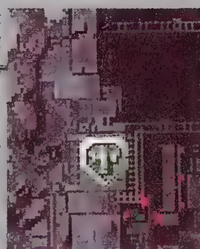

ウエポンアイテム。


なかなか出ない大きいやつ。

●オプション

　このオプションアイテムは特定の敵が持っているので、その敵を覚えてしまえばいい。すぐに4つ装備になることができるぞ!!

●得点アイテム


緑色で見やすいオプションアイテム。

　画面下に逃さずに続けて取っていくことによって1万点までUPする。また、点数が上がっていく


これが400点のとき。


最終的に1万点まで上がった奴。

につれて、グラフィックも変わっていくところがカッコイイ。
　19個取れば、100点だった得点アイテムが1万点にまではね上がる。ハイスコアに大きくかかわってくるのだ。

フォーメーションについて

　前号で基本の5種類のフォーメーションを説明したが、そこに少し間違いがあったので、この場でおわびします。
　その間違いというのは、自機トレース型というものの説明で、自機の移動をトレースすると書いたがあれはちょっと違っていた。
　正確には、レバーを入れた逆方向にオプションが弾を出してくれるのである。
　自機トレース型というものは隠れフォーメーションのうちの1つなのである。

隠しフォーメーション

　バトルガレッガには5種類の基本フォーメーション以外にもまだまだフォーメーションが存在する。いわゆる隠しフォーメーションであるこれは、5種類ある。よって、フォーメーションは全部で10種類ということになる。
　この隠しフォーメーションはプレイヤーのやり方しだいで出すことができるので、探してみよう。
　この隠しフォーメーションをうまくできた場合、再びフォーメーションボタンを押して、基本の5種類のものに戻ってしまうので注意しよう。一度戻してしまうとその隠しフォーメーションはなくなってしまうのである。
　この隠しフォーメーションがどういうフォーメーションなのかは次号以降で紹介する予定である。楽しみにしてね。



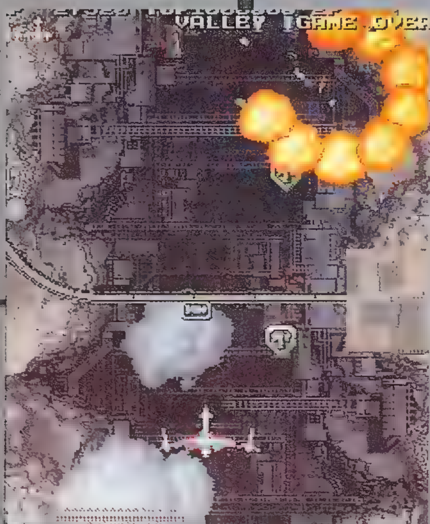
色を変えると名前も変わるぞ!!

色、変えてる?

　そう、実は自機を選ぶときに押したボタンで色を変えられるのだ。Aでそのまま、BとCはそれぞれ違う色になり、何も押さないかABC同時押しでも変えられるので、1機につき4色存在する。また、自機の色によって機体の名前まで変わるのだ。芸が細かいね。
　色を変えると性能は変わるらしいぞ（詳しくは次号以降にて）。

いよいよ攻略開始
1面 (VALLEY)

　1面はこれといって難しくないので、装備を上げていくことに集中しよう。



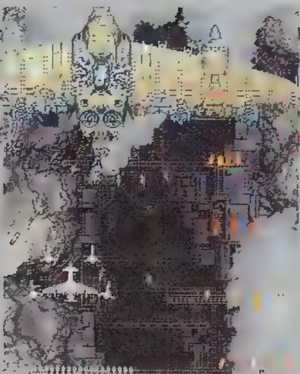
レールの奴がアイテムを出すぞ。

まずはオプションアイテムである。これを1面でちゃんと取っていくように。
オプションアイテムは決まった敵が出す。写真を参考にしよう。レールの上を通る敵がそうである。ちゃんと取れば1面で4個オプションがつくぞ。


これは中央でOK。


左右によけよう。


中央の砲台の弾はデカイぞ。


細かくよけよう。

1面ボス

MD-113 NOSE LAVGH-N（ノーズ ラフィン）という名の敵である。1面だけあって、それほど強くはない。
まずは中央の砲台からばらまき弾がくる。中央で安定しよう。
その後両翼の4つの砲台から自機を狙った弾がくる。これは引きつけて左右どちらかに動けばOK。中央に大きい砲台が出現したら、常に動くようにしよう。
最後は中央から7方向弾だ。弾が遅いので落ちついていこう。

各ステージ紹介

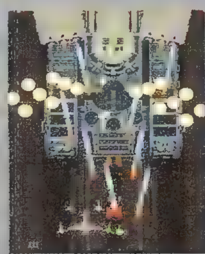
●**2面（PLATEAU）**
敵機動部隊に襲われ壊滅状態の高山都市に向かう。
ボスは「SF-45-8M AD BALL」


2面道中。まだまだ余裕。


2面ボス。弾の嵐をかいくぐれ。

●**3面（FACTORY）**
連邦の大型兵器生産ライン内部で建造中の重爆撃機を破壊。
ボスは「ST-22 EARTH CRISIS」

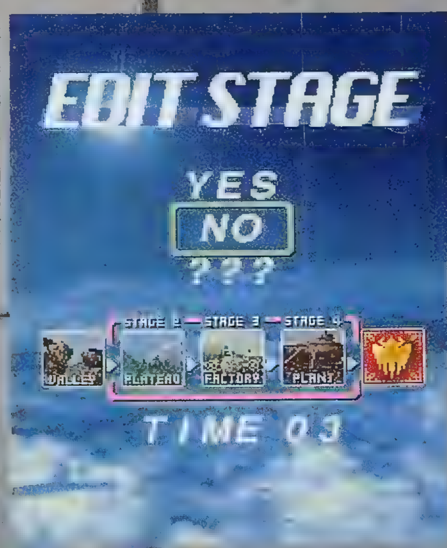

3面道中。完成する前に破壊しろ!!


3面ボス。まだまだやられるわけにはいかない。

●**4面（PLANT）**
大陸北の廃墟と化した海上プラント。
ボスは「PS-50 SATANIC SURFER」


4面道中。堅い敵がどんどん出てくるぞ。気を抜くな。


4面ボス。カブトガニはそれほど強くないぞ。



ステージエディット画面。どういうルートにするかは君次第だ。

●**5面（CLOUD）**
雷雲の中で戦略爆撃機「スレイヤー」率いる空中艦隊に遭遇。
ボスは「G-616 BLACK HEART」

●**6面（BASE）**
敵の総攻撃をかい潜り、要塞化された連邦の中枢に侵入。
ボスは「DT-38A JUNKEY MONKEY」

●**7面（AIR PORT）**
滑走路から離陸を始める超大型脱出機「キングクリムゾン」を追撃。
ボスは「DT-070 GLOW SQUID」

おまけ

なんとバトルガレッガには裏技があるのだ。やり方は表を見てもらうとして、ステージエディットについて少し説明しよう。
ステージエディットは2〜4面までの構成を自由に変えられるのである。もちろん4面を最初にもってくれば難度は基本の4面よりも落ちるのである。
もう1つは、2〜4面をなくすこともできるというもの。いきなり1面の後に5面に飛ぶこともできるのだ。5面の難度は落ちてしまうが、練習するにはもってこいだね。
なお、この機能はディップ設定によりできるようになるが、Ⓒボタンを押しながらスタートさせるとこのモードになるぞ。
まだまだいろいろお得な情報があるらしいが、詳しくは次号以降のお楽しみと。

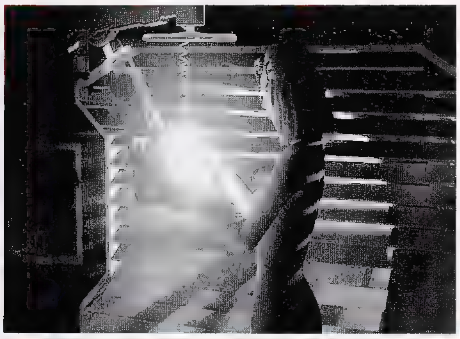
バトルガレッガ裏技表

●ゲームスタート時にタイトル画面でボタンを押しながらスタートする

	ボタン	内　容
ゲームレベル選択	Ⓐ	2周END
	Ⓑ	2周目の難度
	Ⓐ+Ⓑ	2周目の難度で2周エンド
ステージエディット	Ⓒ	2〜4面を変えられる

表紙連動
独占SCOOP!
システム一挙掲載!!

あの、『Dの食卓』のワープが贈る
SFアドベンチャー・サスペンス
エネミーゼロ（3DO）
大特集！



《攻略特集》
●ヴァンパイア ハンター（サターン）
●鉄拳2（プレイステーション）
●半年やるぜ！ ストZERO・春麗特集〜1000年帝国への道〜（プレイステーション／サターン）ほか



※内容等は変更になる場合があります。

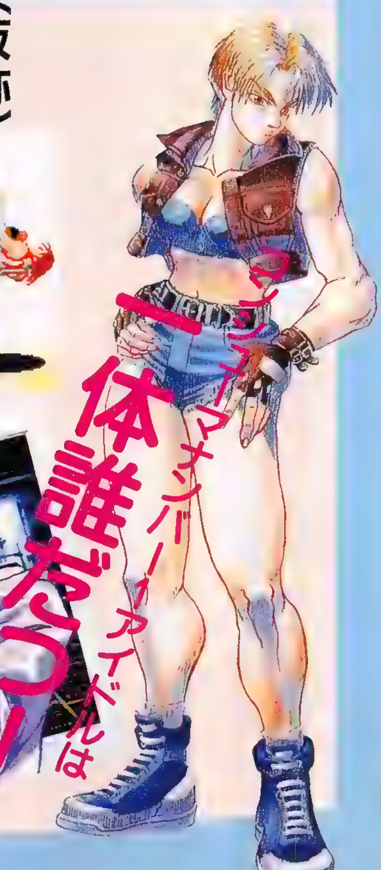
毎月第2・第4金曜日発売
GAMEST EX Vol.11
3月8日（金）発売
定価 480円（税込み）

'96年秋「ギャルズアイランドEX」（仮称）ついに発売決定！

ゲームに登場する女性キャラクターの魅力を満載した**「ギャルズアイランド」!!** 今回制作が決定した「ギャルズアイランドEX」は、**家庭用ゲーム機の女の子たち**がターゲットになるんだぜっ!! プレイステーションやセガサターン、NEO・GEO CDはもちろん、スーパーファミコンやPCエンジン、ゲームギアまで家庭用ゲーム機に登場した女性キャラならなんでもOKだ!!
「ギャルアイ」恒例の**人気キャラ投票も大募集！** アーケードとはひと味違った結果に興味津々だね!!
さあ**「ギャルアイEX」**に参加したくなったキミ！ 女性キャラへの思いをイラストや文章にして、**今すぐ応募しようぜ!!**







応募の方法はここを見てね

応募方法
イラストはカラー、モノクロともに「ハガキ〜A4サイズ」まで。裏側に必ず「住所、氏名（ペンネーム）、年齢」を記入してください。

宛先
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル4F ㈱新声社 ゲーメストEX編集部「ギャルズアイランドEX」係まで。

コンスポ

SFC　発売日　5月発売予定　価格7500円(税別)

ファイアーエンブレムだ。

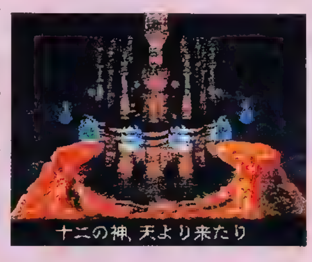
ファイアーエムブレム 光をつぐもの

©1995 Nintendo

ファイアーエムブレムシリーズの最新作がついにでるぞ。

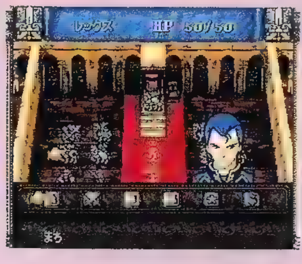
プロローグ

記憶の彼方の時代
魔王の闇が世を満たし
世界は悪夢の中にあった
果てしない嘆きの日々
むなしく見上げる天は暗い
十二の神、天より来たり
邪悪な闇に立ち向かい
光を呼び、魔を焼きつくし
失われし希望が
再びこの世によみがえった
そして今、
無数の昼と夜がめぐり



シナリオが流れる。

全ては伝説の中へ
（ユグドラル大陸十二聖戦士の伝説より）
て書かれても解らないかな。これは、ゲームの導入部分のシナリオなのだ。ここからファイアーエムブレムが始まるのだ。ではこのゲームを紹介していこう。


城内画面だ。

前作との違い

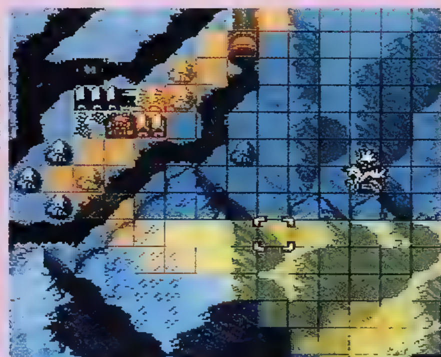
今回の「光をつぐもの」では、城内画面と言われるものがあり、前作の紋章の謎の進撃準備画面が進化したものだと思ってくれればいい。2つめのマップからは、ここからスタートすることになる。



城下町で用意だ。

城内には6つのコマンドがあるぞ。
●町…城下町にいく。
●出撃…戦闘へ出撃。
●守備…城の守備につく。
●クラスチェンジ…レベル20以上でできる。
●つえ…出撃前のユニットに魔法の杖を使う。
●あげる…今回はお金は個人持ちで、盗賊のユニットが、他のユニットにお金をあげたりすることができる。

城下町に行くと、最大で6つの店があり、城によっては、ない店をあるぞ。
●修理屋…お金を出して武器やアイテムを耐久度一杯まで修理できる。
●中古屋…不要になった武器やアイテムを売ったり、買ったりできる。
●預り所…各ユニット専用の個人ロッカーのような物。
●闘技場…闘技場で戦って勝てば、お金や経験値を稼げる。
●占い屋…ユニットの恋占いや、今までの勝敗を教えてくれる。
●道具屋…武器や、アイテムを販売している。


射程範囲もわかるぜ。


マップ画面。

システムの変更

今回は従来の移動範囲の表示に加えて、射程範囲も表示される。だからどこまで攻撃できるか一目でわかるのだ。敵の盗賊は、相変わらず村を破壊してくるが、今回は侵入と同時に破壊されるのではなく村が破壊されるまでに10ターンの猶予がある。もっとも解放に行ったほうが貰える礼金も多いぞ。完全に破壊されてしまうと村から貰える礼金も情報も貰えなくなってしまうぞ。ゲームオーバーの条件も増えたぞ。主人公が倒れても、城が占領されても、ゲームオーバーになるぞ。

"ファイアーエムブレム 光をつぐもの"は、父シグルドと息子セリスの二世代に渡る、壮大なシュミレーションRPGだ。今までのシステムをベースに、新しい世界で、新しい仲間たちと共にドラマティックなストーリーを展開していこう。

やればやるほどはまっていく、ファイアーエムブレム、コイツは買いだ。

（スピード男爵）



占領された。



おまえが悪い!!

PS　3月29日　5800円(税別)

シャ〜ボン玉飛んだ〜♡

パズルボブル2

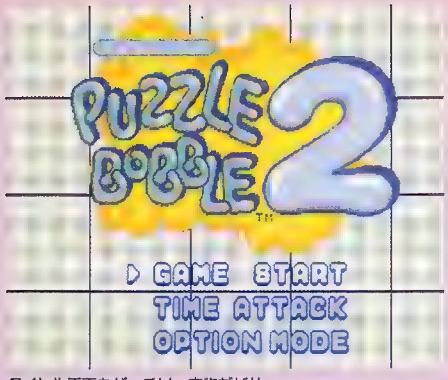
TAITO CORP.

球を使うパズルゲーム。そのカワイイキャラには、僕も骨ぬき。

アーケードと変わりなし

アーケード版で大人気のパズルゲームである『パズルボブル2』は、前作の面白さをはるかに上回るナイスな仕上がりになった。どこがよくなったのかは、友達と2人でも楽に楽しめるシステムがふえて、しかも2人で遊べるレパートリーが3つもあるのだ。ではひとつずつシステムについてふれていこう。

けっこうわかりやすくて、簡単な遊び方だぞ。



タイトル画面もバッチリ、本物だぜ!!

お一人様

1人用はパッと見て2つのルールに分かれている。片側がひとりでパズル、もう片側がひとりで対戦になっている。

●ひとりで対戦

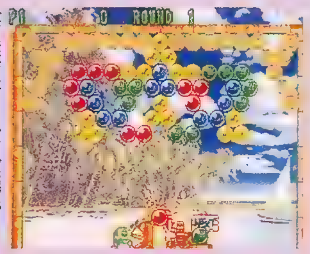
普通に遊べて、いつでもやめられるのがうれしいモードだ。基本的には対戦相手がいなくて、それがCPUになったと思ってもらえればわかるハズだ。



ねっねっダライアスっぽいでしょ。

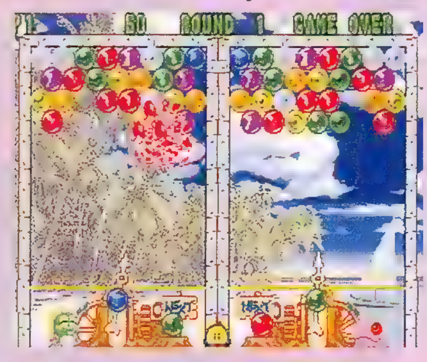
●ひとりでパズル

いわゆるストーリーモード。ダライアス外伝のような感じでステージを勧めるのだが、だれか敵と戦うわけではない。



全てを落とせ!!まだまだ楽だ。

決められたポジションにあるオーブを、早い時間で落とせばいいのだ。しかし、ステージが進むにつれて、その難しさは変わってくるので気をつけよう。

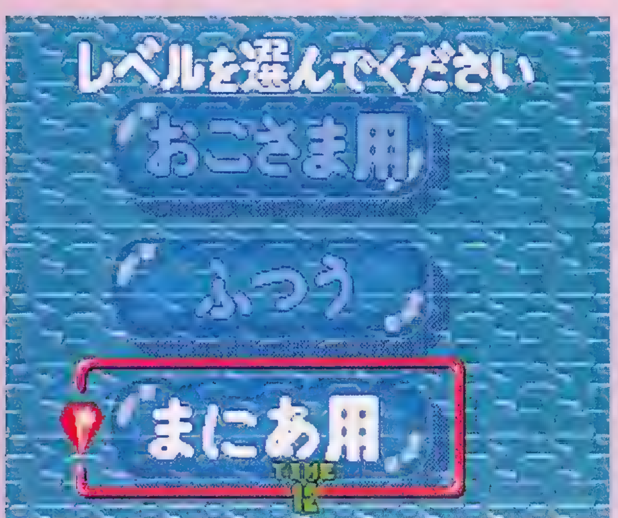


一人で対戦。CPUが相手をくれるぞ。

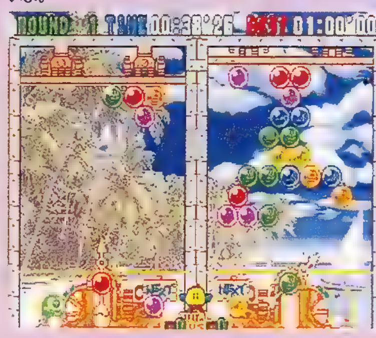
お2人様

2人用はそれぞれやる人のレベルに応じた戦い方ができるようになっている。

種類は3種。おこさま用、ふつう、まにあ用になっている。それぞれの違いはオーブの種類や、その他にあるへ飛ばすまでの時間（自分の手元から、矢印を決めて…）が違うのだ。初めての人がやるのなら、やっぱりおこさま用から始めるのがいいだろう。やっぱり対戦モードがあるってのはうれしいよね。友達とガンガンやってくれ。



この3種類、おれはまにあ用だね。



う〜ん勝てない。あんた強いよ。

どちらも知っておこう

お一人様、お2人様、どちらでも楽しめるこのゲームは、操作の方法もとっても簡単。

まずゲームが始まると、画面全体にひろがっている宝玉と、自分の手元にある宝玉が気になるというか気にしておかなければならぬところだ。ステージクリアの条件は画面上のオーブを全て落とすか、対戦ならば相手が手づまりになるしか勝つことはできない。

自分が飛ばすオーブは、矢印が向いている方向に飛ばすことができる。矢印は、自分の十字コマンドキーを動かすことによって、飛ばす方向を決めてやるというわけ。

壁に反射させるなどのテクニックを使いこなせば、ちょっと上のほうにあるオーブでも壁のクッションを使って、横から割り込ませてオーブを落とすことが可能。

オーブを下に落とすには、同じ色の物を3つ以上くっつけると落とせるぞ。



イエ〜イ勝ったぜ。次はどいつだ。

かわいい子がいっぱい

1人で対戦を遊んでいると、色々な敵と闘わなければいけないのだが、その敵がなかなかかわいいのだ。だから、負けるとと〜ってもくやしいのだが、勝つとと〜ってもうれしい感じになる。次はどんな敵なのかな!?どれくらい強いのかな!?など、恐さと何かがまざってもう飛んでいきたい気分になるぜ!!はたして君はどこまでいけるかな?

（MAN次郎）



中にはこんなにカワイイキャラも、僕もこいつもメロメロだ。

コンスポ

PC-FX　発売中　5800円(税別)

ロボだギャルだパワードールだぁー

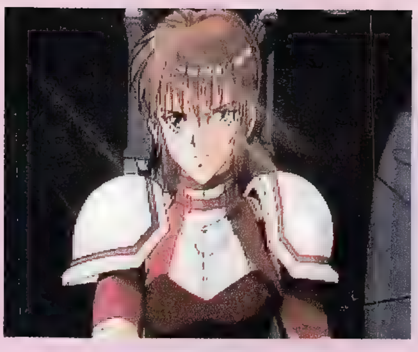
パワードールFX

独立特務部隊DoLLSを操り地球政府の植民的支配を阻止せよ!!

練り込まれた世界観や舞台設定、魅力的なキャラクターなど、パソコン版で支持を得た人気SFシミュレーションゲームがPC-FXに登場。

PC-FX版ではオープニングにFXの動画再生能力を生かしたアニメーションが加えられており、動画で活躍する主人公やパワーローダーを見ることができるぞ。

オープニングだけでなく、戦闘シーンもフルサイズとはいかないまでも、クオータービューの戦闘アニメーションが表示され、戦況が目で分かるようになっている。



オープニングアニメから。DoLLS隊員の勇姿。

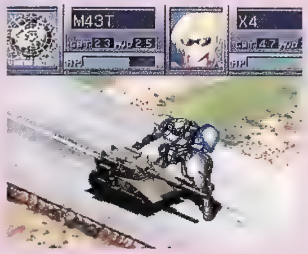
ストーリー

■新天地オムニ星発見

西暦2455年、過剰な人類を擁した地球は、人口調整の限界を迎えていた。宇宙進出計画も実現せず、人々は地球と運命を共にするしか術（すべ）はなかった。

だが、そんな人々の悲嘆に暮れる姿を見た〝神〟は彼らに試練を与えた。

それは絶望していた人々にとって奇跡的なできごとであった。300年以上昔に行われた「世紀単位銀河系捜査計画」の無人探査船から植民可能な惑星「オムニ」発見の通信が届いたのである。



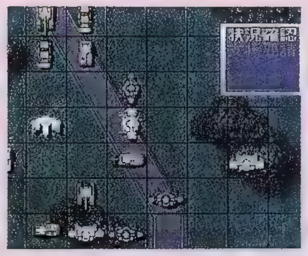
戦闘アニメーション。パワーローダーの力を見せろ。

■オムニ独立戦争

未知なる新天地オムニ開拓には想像を絶する困難が伴った。しかし、第一陣到着から20年間にある、初期移民の命を削る努力によって、開発は軌道に乗った。

西暦2532年、移民開始から77年目に、地球では超光速船航行技術が現実化したのである。これにより、身近な土地として認識されるようになった植民惑星オムニへの移民計画の変更を決定。地球政府はオムニを自らの管理下におくため使節団20名と兵士100万人を送り込むのであった。

だが、オムニの大地との戦いを乗り越えた人々は彼らを簡単には受け入れなかった。西暦2535年、ついにオムニの独立戦争が勃発したのである。



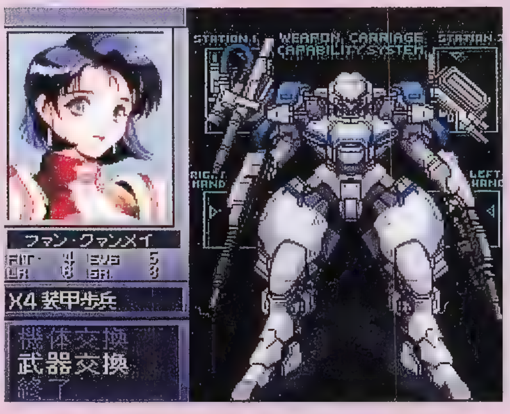
これがメインの戦術画面。少し乱戦気味か?

■DoLLS設立

オムニ独立軍は地球政府軍の物量作戦に苦戦しながらも惑星開発用のパワーローダーを改造した装甲機動歩兵でのゲリラ戦で頑強に対抗した。

開戦から4年が過ぎたころ、それまでの改造型から新たに専用設計のモデルが開発され、それに伴い装甲機動歩兵のみで運用される特殊部隊が編成された。

最初にレンジャー部隊、続いて装甲突撃兵部隊、そして第3の部隊として破壊工作、要人救出、戦線補強などあらゆる任務に即時対応できる特務部隊DoLLS(Detachment of Limited Line Service)であった。



パワーローダーのセッティング画面。パイロットに合わせたセッティングを。

DoLLSはすべて女性隊員で構成され、小規模ながら特務任務に必要なすべての武力を有している。オムニの大地を守るために、彼女たちは同胞たちとのしれつな戦いに、勇敢に立ち向かっていくのである。



特殊部隊DoLLSの任務は戦闘のみではない。

さて今回の任務だが……

DoLLSは特務部隊なのでシナリオの目的は敵拠点の破壊工作、後方かく乱など、敵全滅タイプの戦闘シミュレーションに飽きてしまった人も楽しめるハズだ。無論、俺も楽しめたぞ。（ナップル）

飛鳥のご家庭アイランド

クイズ　ゲームはな〜に　読者編

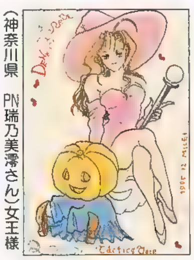
セリフは開幕のもの。ロボットを立ち上げるのが最初のお仕事。ヒントは以上かな。

前々回の答えは「ポートピア連続殺人事件」。今回のイラストは予告通り、オウガ小特集。

前々回で「次回〜」とあったのは、きっと気のせい気のせい（笑）。



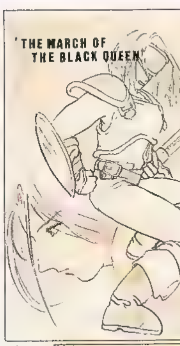
（静岡県　PN麻理子さん）



（神奈川県　PN瑞乃美澪さん）女王様と下僕ってトコかな。



（長崎県　PN南乃水瓶さん）タイトルの謎は、テレカに飛鳥がいるから説が濃厚。



（長崎県　PNはにわ南さん）オピニオンリーダー。強弱のバランス取りがちょっと難しかった。



（東京都　PN海苔たま子さん）ああっカチュアさまっ…（呆）。

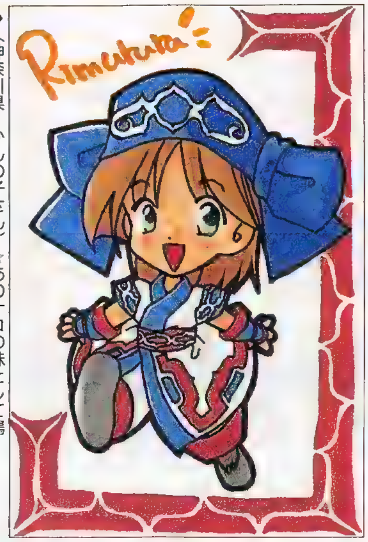


採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。

荒波アイランド

東京生活のいいところ（悪い所？）は、基板屋が近くにあって、何げなく立ち寄って掘り出しモノを発掘できるってぇトコロだろう。先日もマウント二田の勅命を受けて秋葉原へデコのアベンジャーズ（横スクの方ね）を買いに行った所、カプコンのトップシークレット海外版「バイオニックコマンド」を発見。即ゲットしたのは言うまでもないが…ただでさえエンゲル係数の高い男がこんなコトやってていいのだろうか？

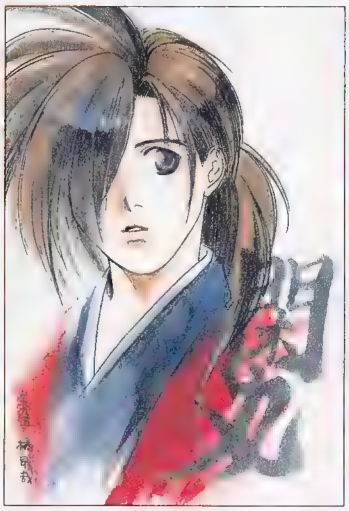
今回は斬紅郎大会です。なぜなら幻（?）のムック用イラストが大量に眠っておるか……らです。この努力の枠を発表せねばバチがヒッティングするのは必須。



➡（神奈川県　かんの子さん）☆あのナコの妹として鳴り物入りで登場したが…クマがおらんのが残念だったぜ。それにしてもSNKって血縁キャラ好きだね～。



➡（山梨県　秋山ゆきさん）☆無法なまでにガードキャンセルとコマンド投げが強力だった×××坊主。ぐは。



⬆（神奈川県　橘昴哉ノ介さん）☆幼い魂に、この鬼の物語は何を語りたかったのだろう。



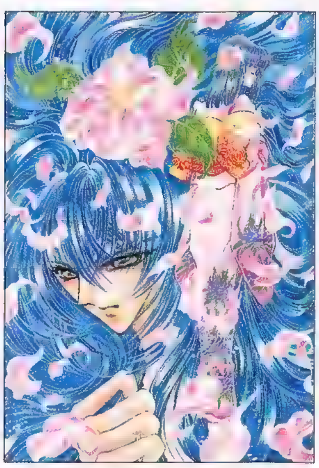
⬆（茨城県　武藤すずき君）☆夜明けの無い永遠の夜に閉じ込められても――。



⬆（千葉県　葵龍騎さん）☆くっ、チミたちお似合い過ぎだ。にっくいなぁ～。



➡（島根県　ぶらんどん・流さん）☆羅刹の武器破壊決めポーズはムーンア○ックと呼ばれてたなー。



⬆（大阪府　空処ぱるすさん）☆斬紅郎のイメージキャラとも言えたバサラ。む、美麗すぎるがセーフです。



新作ビデオラインナップ

3月中旬発売!



リアルバウト餓狼伝説

4800円 通販番号GV-24 送料H

餓狼シリーズ最新作が早くもビデオに！コンピュータ戦攻略、コンビネーションアタック、対戦攻略…。16キャラクターのすべてを知りたいのなら、コレを見るのが一番の近道！「あばよギース、よろしく双角」

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

4800円 通販番号GV-21 送料H

誰もが見たいエンディング、このビデオを見れば、アラ不思議！自力で見られるようになります。万が一そうでない人も、エンディング集があるので大安心！キャラの魅力にも迫っています。



発売中!



マーヴル スーパーヒーローズ

4800円 通販番号GV-23 送料H

〝エリアルレイブ〟という、まったく新しい連続技が魅惑の「MSH」！このビデオには、ゲーメスト編集部ライターによる、とってもオソロシイ連続技が大満載っつー話です。対戦もかなりキてます。

3月下旬発売!



鉄拳2

4800円 通販番号GV-22 送料H

CPU戦、10連コンボ、連続技、対戦など、特ダネ情報満載の「鉄拳2」ビデオは、3月21日に発売！偶然にも、PS版の発売にバッチグーのタイミング！CGを駆使した10連コンボコーナーは必見です。

発売中のゲーメストビデオもヨロシク！➡



ヴァンパイアハンタービデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-17



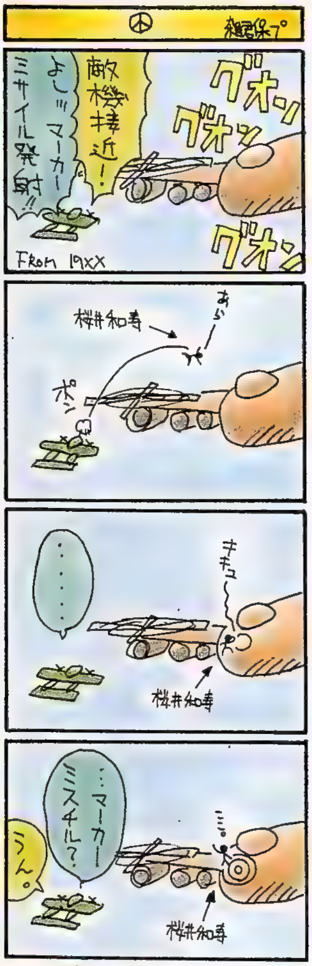
餓狼伝説3ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-18



ストリートファイターZEROビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-19



ザ・キング・オブ・ファイターズ95ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-20



エヴァンゲリオン、キャストキット登場!

大人気のエヴァンゲリオンのキャストキット。読サビで通販してます!



EVA初号機(フル可動)

EVA初号機 キャストキット
価格9064円 送料:E
通販番号:PB-5

葛城ミサト

葛城ミサト キャストキット
価格8034円 送料:E
通販番号:PB-4

綾波レイ

綾波レイ キャストキット
価格7004円 送料:E
通販番号:PB-3

マジック ザ ギャザリング

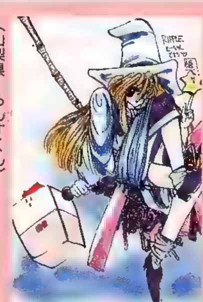
セットもバラ売りもやってます。
何個でも送料500円なので、
まとめて買うとお得だよ。



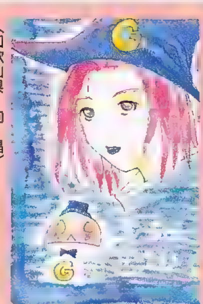
通販番号	価格	商品名	内容物	送料	備考
WOC6100A	1391円	MTGスターターデッキ	1デッキ(カード60枚入り)	E	第4版
WOC6700	16686円	MTGブースターパック	36パックセット(1パック15枚入り)	E	第4版
WOC6551	17613円	MTGクロニクル	45パックセット(1パック12枚入り)	E	エキスパンションカード
WOC6505	15450円	MTGフォーリンエンパイア	60パックセット(1パック8枚入り)	E	エキスパンションカード
WOC6508	16686円	MTGホームランド	60パックセット(1パック8枚入り)	E	エキスパンションカード
WOC6550	3090円	MTGギフトボックス	1箱(カード120枚入り)	E	スターターデッキ2セット(おはじき)
WOC6506	1391円A	アイスエイジスターターデッキ	1デッキ(カード60枚入り)	E	スターターデッキ
WOC6506A	1391円	アイスエイジブースターパック	1パック15枚入り	E	エキスパンションカード
WOC6700A	464円	MTGブースターパック	1パック15枚入り	E	エキスパンションカード
WOC6551A	391円	MTGクロニクル	1パック12枚入り	E	エキスパンションカード
WOC6505A	258円	MTGフォーリンエンパイア	1パック8枚入り	E	エキスパンションカード
WOC6508A	278円	MTGホームランド	1パック8枚入り	E	エキスパンションカード

今月のむーちゃん&ゲー太郎

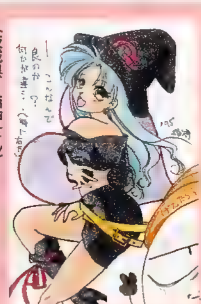
…決戦の時は来た。昨年末のカラオケ大会は、ミッキー松井の乱入により採点マシーンから弾き出された数字は予想外のものだった。だが、今回は河岸をセガカラに変えての対戦。吠え面かかせちゃる~!



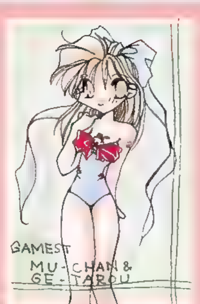
(山梨県 らんすくん)
☆なにげに4・1買ったら我が家のヘボ98にゃ256ポートなぞ積んでる筈なく、泣かされた。



(和歌山県 向 晶)
☆これ、俺様ベストテンの晶部門中、今のトコ一番、かな。

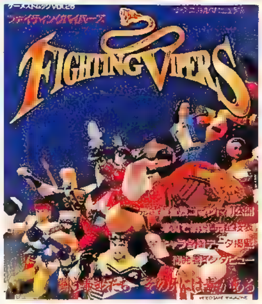


(茨城県 猫神さん)
☆はい、喜んでもらえたかな?この次もよろしくプリーズ。



(東京都 さるぼぼさん)
☆「プレゼントは、わ・た・し♡」

書籍・雑誌類の通販申し込み方法



今月の新刊

ファイティング バイパーズ
価格980円　Mook Vol.26

■強い要望にお応えして、ゲーメスト関連の雑誌、ムック、増刊号等の通販をおこなっています。

ただし、通販で注文すると、送料が本の価格にプラスして必要になってしまうので、本屋さんで注文したほうが安く買えるんですけどね。

通販の方法は他のグッズなどと同様に、商品名をはっきりと記入してください（続編や似たようなタイトルが多いので、間違いを少なくするために分かる情報はすべて書いてください）。ゲーメストバックナンバーリストは、本誌の156～157ページを参考にしてください。増刊号&ムックも本誌の156～157ページで紹介しています。

雑誌の流通の性質上（古い物はとくに）多少汚れや傷が目立つ場合があります。細心の注意はしていますが、なにとぞご理解のほどよろしくお願いします。

送料は一律Eの500円です。

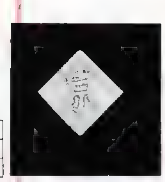
最後に、ご注文の際はお手数ですが、他のゲームグッズとは別に本だけをまとめた形で申し込んでください。



京グローブ〈本革製〉

■読者サービス部で買ってくれた人には、非売品の京バッジをもれなくプレゼント！グローブのサイズは、手の甲22cmの、フリーサイズです。限定50です。

草薙京グローブ
価格15450円 送料:E
通販番号：5C1038





京バッジセット／銀
価格1030円 送料：E
通販番号：5C1037S



京バッジセット／金
価格1030円 送料：E
通販番号：5C1037G

©SNK 1994 1995

京バッジセット

■ゴールド京バッジ&ゴールド炎バッジのセットは、セット（金)、ゴールド京バッジ&シルバー炎バッジのセットは、セット（銀)。シルバー京バッジ&シルバー炎バッジのセットがほしいよ～と言う人は、京グローブも買っちゃいましょう。各限定100セットです。



COSPA
COSTUME PARADISE



ときメモ制服、予約受付中!

■ときメモファンの君！きらめき高校の制服を3月、ついに発売するぞ！
夏服、冬服、両方あって、サイズもS～XLとかなり充実！
しかも、初回限定、各制服先着100名様には、きらめき高校の校章がついてくるのだ！
注文の時には、夏服か冬服か、そしてサイズをまちがえないようにネ。

Sサイズ／ウエスト58～63／身長155～162
Mサイズ／ウエスト64～69／身長160～167
Lサイズ／ウエスト70～74／身長165～172
XLサイズ／ウエスト75～79／身長170～177

実際の商品は多少異なる場合があります。

きらめき高校夏服S	きらめき高校夏服M	きらめき高校夏服L	きらめき高校夏服XL
価格30694円 送料:E	価格30694円 送料:E	価格30694円 送料:E	価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1060S	通販番号:COS-C1060M	通販番号:COS-C1060L	通販番号:COS-C1060XL
きらめき高校冬服S	きらめき高校冬服M	きらめき高校冬服L	きらめき高校冬服XL
価格30694円 送料:E	価格30694円 送料:E	価格30694円 送料:E	価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1061S	通販番号:COS-C1061M	通販番号:COS-C1061L	通販番号:COS-C1061XL

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

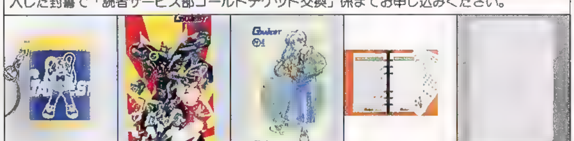
●読者サービス部の通信販売は、本誌についている「郵便払込通知票」か、郵便局に備えつけの「郵便払込通知票」でお申し込みください。
＊ご注文の際には必ず、住所、氏名、電話番号、商品名、商品番号、数量、送料、合計金額を忘れずに明記の上、お申し込みください。
●表示価格は、すべて税込みです。
●交換または返品について。お届けいたしました商品が、万一ご注文と異なる商品だった場合や、汚損、破損などといった不良品だった場合は、交換または返品を承ります。
返品方法について、商品をお届けの際に納品書を同封いたしておりますので、その納品書と、破損状態などお気づきになった点の状況をお書きになって、商品にそれらを必ず同梱してください。
宅配便や郵便小包を利用して、読者サービス部までご返送ください。また、ご返送時の送料は当社で負担いたしますので、「料金着払い」をご利用ください。
交換または返品のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから1週間以内にお願いします。
●ご入金日から、商品ご到着まで10日～20日ほどかかります。

送料		
A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料（サービス）

◆複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を送ってください。（単品発送品は個別に加算してください）
送料例：メルティテレカ1枚……100円（A）
MTGギフトボックス1箱……500円（E）
MTGクロニクル4パック……500円（E）
斬紅郎無双剣ビデオ1本……無料（H）
以上の商品を一括注文された場合の送料はEの500円=500円。
お申し込みに必要な合計の料金は、商品の金額10,520円+送料500円=11,020円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢、電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



①コインホルダー：10点
②ゲレンジャーテレカ：20点
③吉崎観音テレカ：20点
④システム手帳：30点
⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420　株式会社　新声社お問い合わせ先:株式会社　新声社　読者サービス部〒101-00　東京都千代田区内神田1-11-4
お問い合わせ番号:03-3293-9326受付時間:月～金曜日　AM11:00～PM5:00

毒錆戦闘員の叫び

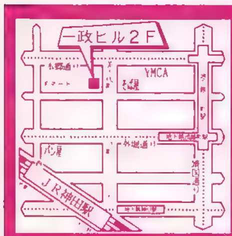
（毒錆三等兵　鼻バズーカひで）
☆お、オレオレ、鼻バズ。昨日ときメモでバッドエンディングを迎えて、ちょっとブルー。



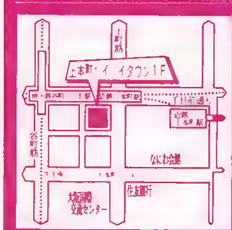
新作ビデオの予約?もちろん予約先は毒錆だ。そう、俺はいつものように振替用紙に商品番号を記入する。料金は俺のスイス銀行から…なにぃ、銀行はダメだぁ?
ちくしょー、死神将軍に頼んで襲撃してやる！



●東京店・3月の定休日11日

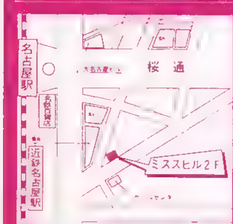


●大阪店・3月の定休日11日



営業時間 11：00～19：00

●名古屋店・3月の定休日11日



〒450名古屋市中村区名駅4-4-19
ミススヒル2F
TEL 052-583-2970
営業時間 11：00～19：00

3月上半期のイベントスケジュール

3月の月間イベント	各店でおたのしみ!：2月末のイベントにて発表いたします!	
2日(土)	全店	マーヴルスーパーヒーローズ大会 ビデオ観たか?勉強しろよ
3日(日)	全店	リクエストゲーム大会PART1 当日、お客様による投票形式
9日(土)	東京	VF2大会
	大阪	同上
	名古屋	スパⅡX大会
10日(日)	全店	リクエストゲーム大会PART2 君の夢を叶えろ!
16日(土)	全店	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま大会
17日(日)	全店	ソウルエッジ大会

＊全店ともイベントは、4時開始予定となっております。なお、イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。



■1996、1／29当日はゲ屋全店でマーブルスーパーヒーローズの大会を行った。巷では様々な憶測が広まっているマーブルだが、当日は超激な戦いが繰り広げられた。写真は東京店の模様。

3月5日ドラマCD 速攻生徒会発売

発売超直前!イカスドラマに君はもうメロメロ

速攻CD出るんです

ふえーん、カゼひいちゃったよォ!この強制情報集合体の私にかかるウィルスなんて初めて!これだから第3象限世界は住みにくいって…あ、と、とりあえず、インフォメGO!(ふぉ、ふぁっくしー)

もう何も説明はいらないよねっ!ご存じ小川雅史先生のハイテンションデタラメ漫画がCDドラマ化されます!ほかでもない速攻だもん、買うならやっぱりゲ屋よネ。極秘に進行中のフェアもあるから期待してOK!いいことあるわよ。

ゲ屋名物 月イベが変わります!

なんと、3月からあの月間イベントが変わります。今までと違い、そのとき、そのお店で一番アツイゲームで月イベを開催する方式となります。だから、絶対ハンター!とか、X-MEN…!なんて人の願いが叶うかもよ。発表は毎前月末のイベント時にて告知。決定方法ともども各店にお問い合わせ下さい(私はWHPがいいなァ♡)。

京と庵のプレゼンツ 右京ショック!

2月6日よりスタートしたネオジオAVフェア、もう君はゲットしたかな?ネオジオAV商品4千円以上、お買い上げであの福袋用等身大ポスターがもらえるんです。それもチョイス可!まだ間に合うかも。横目で見ているキミ!今スグ加速装置オン!

ゲ屋瓦板

ゲ屋推薦 CDコレクション⑧



■同級生2（2枚組）
NACL－1186～7　¥3300（税込み）
プライズハンターを次々とその魅力にひきずりこみ、一部ではエロエロ星人の語源ともなった（ウソ）パソコンゲームのビッグタイトル。今回は唯、いづみ、友美、桜子（!）のショートドラマを収録。唯&桜子ファンはとりあえず買いだ。寺尾友美によるボーカルSCD付き。なお、続編として残りの8名をフューチャーしたアルバムも絶賛発売中!

新商品ラインナップ

CD

発売日	商品
3月1日	「アイドル雀士スーチーパイ」外伝 CDドラマ「レモンパイ」 ▶コロムビア ¥2800
3月6日	速攻生徒会 ▶キング ¥2800 ★★★★★
	リアルバウト餓狼伝説アレンジ ▶ポニー ¥2500 ★
3月15日	横山智佐/Voice Actress(仮) ▶ファンハウス ¥3000 ★

VIDEO／CD

発売日	商品
3月16日	Vivid(仮)/國府田マリ子 ▶キング ¥4900(V&L)★
3月24日	鉄拳2 ▶新声社 ¥4800 ★★★
3月6日	新世紀エヴァンゲリオン② ▶キング ¥5300(V) ¥5800(L)

雑誌／ムック

発売日	商品
3月予定	ゲーメストムック リアルバウト餓狼伝説 ▶新声社 未定
	ソウルエッジ ▶新声社 未定
4月	バーチャロン ▶新声社 未定

コンシューマー

発売日	商品
3月15日	WA大戦略作戦ファイル ▶セガサターン 15%OFF!～
	パンツァードラグーンツヴァイ ▶セガサターン 15%OFF!～
3月29日	ドラゴンフォース ▶セガサターン 15%OFF!～
	麻雀同級生スペシャル(限定) ▶セガサターン 15%OFF!～
	麻雀同級生スペシャル(ノーマル) ▶セガサターン 15%OFF!～

3/30号
優先券
①

ゲ屋からのお知らせ

《イベント参加優先券について》

みなさんこんにちは。いつもゲ屋のイベントに参加していただいてありがとうございます。さて、誠に突然ではありますが、ゲ屋では3月のイベントより「優先券制度」を導入いたします。これは、せっかくお店に来ていただいたのに定員オーバーでイベントへの参加ができないということを鑑みて考え出されたものです。イベント参加時に、この欄の左下にある優先券を切り取ってお持ち下さい。参加者が定員オーバーになってしまったとき、優先券をお持ちの方を、順番に優先させていただきます。以下、注意事項です。よく読んで上手に優先券をお使いください。

- ●優先券は一人何枚でも使用できます。
- ●優先券は一枚につき、使用は一回きりです。
- ●複製されたものは効力をもちません。
- ●イベントへのエントリーは11時から13時までとします。(ただし、定員に満たないときはこの限りではなく、定員になるまで順番通りエントリーいたします)したがって13時以降はいかに優先券をもっていてもその効力を宣言することはできません。
- ●定員がオーバーした時点で、優先券の使用を、エントリー順に宣言していただきます。その際、優先券を使用した人で一杯となったとき、参加できない場合があります。ご容赦下さい。その他、詳しくは各店へお問い合わせ下さい。

ゲーメスト／コインジャーナル共催

第8回ゲーム懸賞論文 第1席

ありふれた議論

戸高 剛志さん（東京都）

これまでのハメ技論争を考える

「何をいまさら」
この文章を読んだ人はこう言うかもしれない。
「もう結論は出たのではないか」
あるいは、こんな意見も出るかも知れない。
そう、今から言うことはあまりに手垢の付いた議論だ。
それは、「対戦格闘ゲームのルール」に関する議論のことである。
この問題についての論は、もう飽きるほどやられてきたが、結局何一つとして根本的な議論はなされないままだった。
この種の議論で最もありふれた題材は、「ハメ技は是か非か」というものだったが、そもそも「是か非か」という二元論で語ること自体に無理があることに言及した意見が、果たして今まであっただろうか？
これまでこの問題に関して出された意見には、どんなものがあっただろうか。
いわく…。
「ハメ技を使うプレイヤーは、性格的に問題がある」
「他人とゲームをする以上、ハメ技は使わないのがルールである」
「対戦ゲームは『真剣勝負』であり、ハメ技への非難は、単なる負け惜しみである」
「ハメ技禁止のルールは、誰かが勝手に作ったものだから、従う必要はない」
「ハメ技の定義が固まらない以上、ハメ技禁止を一般化することはできない」
…等々。
これらの意見は、同じ「是か非か」という言葉をキーワードとしていたが、実のところそれぞれのアプローチはばらばらである。
それぞれに一面の真実を言い当ててはいるものの、「是か非か」という二元論で割り切ろうとしているために、論旨に必ず無理が出てきている。
また、その一方でよく見かける論理として、「ハメ技を肯定すると言うのなら、勝つためならなんでもやっていいのか」とか、「ハメ技を否定すると言うのなら、勝つための闘い方を何もしてはいけないのか？」とかいった、極論がある。
言うまでもなく、何事も極端なほうに解釈してゆけばその論理が間違いになるのは明らかであり、これでは議論の重要な目的の一つである「相互理解を深める」という点に、ひびを入れることになる。極論はあくまでも論旨を明確にするために使うものであり、それ以上ではないのである。
本論に移ろう。
「肯定」「否定」なんて無意味な二元論はもう止めにして、そろそろ本当に意味のある話をしようではないか。
私が述べる意見は、二つのアプローチによる可能な限り正確な分析と、提言である。

アプローチその1、「対戦ゲーム」の定義

いきなりなんだが、そもそも「対戦ゲーム」とは何だろうか？「対戦ゲーム」を成立させる条件は、どんなものがあるだろう？
「娯楽の一種であり、生活必需品ではない」
「勝負の概念がある」
「二人以上の人間が、行うものである」
「プレイヤーは、互いに知り合いである必要はない」
…と、こんなものだろう。
以上のことから、以下のことが言える。
「対戦ゲームとは、複数のプレイヤーが互いに勝敗を競って楽しむものである」と。
また、一歩踏み込んでこうも言える。
「対戦ゲームをするプレイヤーは、第一に自分が勝つことを考えるのが当然であるが、第二に、相手を楽しませることも考えねばならない」
やや本題から外れるが、この「…ねばならない」という言葉を読んで「個人の自由」を主張する反発も一部にはあるだろうが、あえてこの場で一つ指摘すれば、他人の存在を前提とする行為を行う場合、相手の自由を侵害してまで自分の自由を主張することは普通できない。人は自分を受け入れる程度にしか、他人を許容することができないからである。
話を戻そう。おそらくは、最も初期において対戦ゲームのモラルが問題となった原因は、この「相手を楽しませる」という認識がまだ十分形成されていなかったからではないか。
相手のことを考えずにハメ技を平気で使うプレイヤーがいれば、「ハメ技＝悪」という論理は必然的に生まれてくる。そうなると、ハメ技（とされる技）を使ったプレイヤーは即ち悪人として誹謗中傷されることになり、一方、その理論に便乗して「自分が負けたのは相手がハメ技を使ったから」というプレイヤーもまた出てくる。
かくして、事態がややこしくなるわけだが、ここで注意しなくてはならないのは、まず第一に、「ハメ技を使う」ことが即ち「相手とゲームを楽しもうとしていない」ことを意味するものではなく、自分の使っている技が相手に不快感を与えていることに気づかずにいた場合は、少なくとも「悪く」はないこと。第二に、それ以前にプレイヤーがお互い了承の上で「ハメ技」を使う場合は全く問題が発生しないということである。
多くの「否定論」の根底にあるのは、実は「相手のことを考えずにゲームをするのはいけない」という漠然とした意識であり、「どんな技をハメ技とするか」は、二義的なものでしかない。ただ、「ハメ技否定」という論旨にしたほうが分かり易いし、また書きやすいので、否定論の体裁をとっているだけの話であろう。

その2、「ルール」の定義

「ルール」とは何か。
いつの間にかできあがっていた「対戦のルール」であるが、誰が作ったものであるか分からないのに「ルール」と呼べるのであろうか？何をもって、ルールはルールとなるのだろうか？
いきなり結論に入るが、ルールをルールにするのは、ある集団内における「同意性」ならびに「妥当性」であろうと思われる。
ルールとは、広い意味での「法律」の一種である。そこで、「法律」の成立を例にとって、説明しよう。
仮に、日本政府が「男子は成人したら、全員ちょんまげを結わねばならない」という〃ちょんまげ法〃を作ったとしよう。だが、誰もそれに従わなかったとしたら、それは法として存在しないも同然になる。
それとは逆に、何かの間違いで「ちょんまげ」が流行となり、「ちょんまげをしていない男は男ではない！」という（かなりイヤな）風潮ができあがったとしたら、法律のどこにも記述がなかったとしても、やがてそれは強制力をもつようになり、一種の法として機能するようになるだろう。
この場合、「同意性」とはある集団内において、その構成員の過半数が「ちょんまげを結うことが当然」と思っているということである。また「妥当性」とは、その時の状況に、「ちょんまげを結う」ことによってなんらか得られるものがあり、それが法として機能することが合理的であるということである。
つまり、法は「誰が決めたか」ということは成立の要因としてあまり重要でなく、また善悪の判断で正しいかどうかも決定的ではなく、前述した「同意性」と「合理性」が重要なのである。
さて、このことを応用しよう。
どちらかと言えば「ハメ技否定」の雰囲気の強い今日の対戦のルールであるが、それは「ハメ技を使わない」ことが正しいからではなく、「誰かが決めたから」でももちろんなく、「ハメ技を使わない」こ

とが雰囲気として支配的である（＝同意性がある）からであり、それなりの合理性（ハメ技を使われて何とも思わないプレイヤーよりも、腹を立てるプレイヤーのほうが圧倒的に多い）もあるからである。

ただし、気をつけねばならない点が、いくつかある。

まず、このルールは成文化されたことがなく、刑法のような罰則や強制力も具体的には存在していないこと。つまりは、慣習法と呼ばれるものの一種であるということ。

それに関連して、ルールが曖昧であるために、結局何をやってよくまた悪いのか（ここでのよし悪しは許可形である）は各人の判断に頼ることが多いこと。これは、一部のプレイヤーが仲間内で独善的にルールを細分化し、しかも外部に告知せずに「常識化」しようとする、という問題を生じる。

さらに、ルールがルールとして成立する状況は、常に変化していること。つまり、格闘ゲームのシステムは不変のものではないということである。

これらの点への認識が足りないために、ルールと呼ばれるものは、各所にきしみを生じることになるのである。

さて、そろそろまとめに入ろう。

「その1」で見てきた通り、対戦ゲームは人と楽しむものである。そのために、何の制限も設けずに済ますことは結局できない。ルールをなくすことは、最初から不可能なのである。

しかし、「その2」で見てきた通り、対戦ゲームのルールと呼ばれるものは欠点が多い。

ではどうするのか?と言ったって、厳密にこれが正しいといった解決法は存在しない。絶対的な答えが存在するのは、数学と受験勉強の世界だけである。

ただ、便宜上の解決策はある。それは、曖昧さを曖昧さとして受け入れ、臨機応変に対処することである。

ルールの原論は、これまで見てきたように幾つか決まっている。「自分が楽しむと同時に、相手も楽しませることを考える」「ハメ技の是非は、ことの善悪とは直接関係はない」等々。必要なのはすべての人を納得させるルールをそこから導き出すことではなく、各人が、それを基に状況に応じて最善と思われる判断を下す、という主体的な態度である。

詰まるところ精神論になってしまったが、対戦のルールが慣習法である以上、ここらへんが限界であろう。

講評

ここ数年、「ハメ」を題材にした論文は多くありましたが、戸高さんの論文は、さすが常連というか慣れた文章で非常に読みやすく、構成力はかなりのものだと思います。

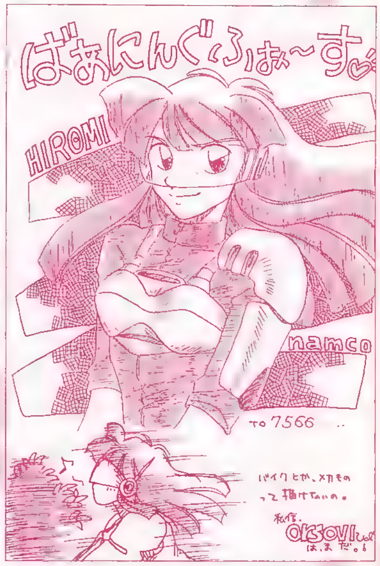
これだけのレベルであれば最優秀賞を…という声もありましたが、扱っている題材がありがちなものであったため今回はとりあえず見送らせていただきました。

次回はアッと驚くようなネタで書いていただければ…。

（松井むねたつ）



（大阪府　PN.鹿嵐かなめさん）



（東京都　ただ居る人さん）●宇宙学専攻、天現寺ひろみだ。でもゲーム中は後ろ姿しか見えない。

だから、終わってませんて!

レゲーの魂

「教えてスペシャル」第1回。

担当：KAL

えー、今回は、以前流れた「このゲム教えてスペシャル」をお届けしようと思います。

こんにちは。初めてハガキを出させてもらいます。

今回は、僕が昔プレイしたゲームの名前などがわかってもらえたらと思って出しました。4つあるのですが、10年くらい前、駄菓子屋さんでプレイした程度ですので情報が少ししかありませんので、よろしくお願いします。

①360度にスクロールするシューティングゲーム。

敵は無数に出てくるが、画面の下にある規定の数を倒すと大型の敵（ボス）が出現する。自機はいかにも"戦闘機"って感じですが、敵はプロペラ機やヘリコプターでした（このヘリ、誘導弾を撃ってきた）。

②自機は車。けっこうちっちゃくてカワイイ車。1面は夜のビル街らしきところ。横に強制スクロールし、かなり高く速くジャンプできる。ビルの上とかにある金袋を取って進む。

③自機は車。けっこうゴツイ車。横から見てタイヤが3ついてた。横に強制スクロール。ジャンプできるが、とろい動き。よく覚えてないけど、地雷がたくさんある所が突破できなくて泣いた記憶アリ。

（静岡県　金刺君）

●1つ目は、'82年コナミの「タイムパイロット」。縦画面のシューティングゲームで、自機は中央に固定、16方向に豆粒のような弾を撃ちまくることができ、どこまでも、際限なくスクロールしていく。

ボスを撃墜すると次の時代（ステージ）へタイムスリップすることができ、UFO面をクリアすると一周、また初めのプロペラ機面に戻る。

かなり出回っていた名作で、'84年に発売された「タイムパイロット'84」なる続編も存在する。

2つ目は、セガ販売、コアランド製作の「ジャンプバグ」。

赤いワーゲンを操り、ビル街やピラミッド、海ステージなどを進んでいく。地上を左右に行ったり来たりして、時々真上へ頭を飛ばすガイコツが強敵だった。

3つ目は、アイレムが'82年に出した「ムーンパトロール」。

横画面の強制スクロールゲームで、前方と真上に同時に弾を出すショットボタンとジャンプボタンで月面車を操作、地雷や落とし穴などをかわしつつ進む。

ピンク色の細長い3輪車、といえば思い出す人も多いのでは？

このゲームを探してください。

たぶん6、7年前のナムコのゲームだと思います。

主人公は長髪のお姉さんで、戦闘用バイク（？）にまたがり、敵を倒していくという近未来的SFシューティングゲームです。

PS.ボーナスステージで輪っかをくぐっていたように思います。よろしくお願いします。

（山口県　小藤靖臣君）

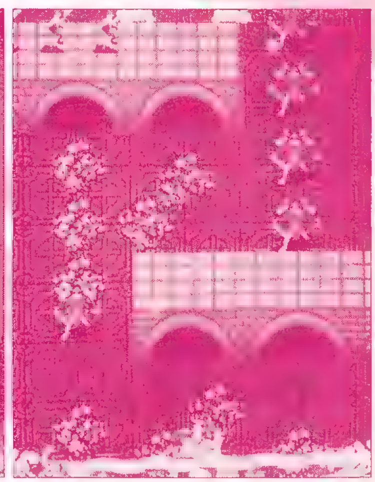


1日は、午前、午後のエアバイク、そして夜間のエアプレーン訓練に分かれている。これからプレーン。

●察しのとおり、ナムコが'89年に出した「バーニングフォース」という疑似3Dのシューティングゲームだ。

「地球大学」の生徒でパイロット志願であるヒロイン、ひろみが、6日間に及ぶ卒業試験に臨む……!というストーリーで、5日間の戦闘訓練と最終日の実戦をクリアするのが目的だ。

「髪が青くて長いハイレグのお姉さんがエアバイクに乗って闘うゲーム」って聞いて、ピンーとこないかな？



ゲーム画面。このように、建築物内部を進むステージもある。



急降下していく演出。ドクロ砲台がどんどんデカくなる！

すみませんが、このゲーム教えてください。

ゲームは今から5年ほど前、大学に入りたてのころやっていたのですが、特徴は……、

①縦シューです。

②自分はペガサスに乗った騎士で、槍を投げてました。

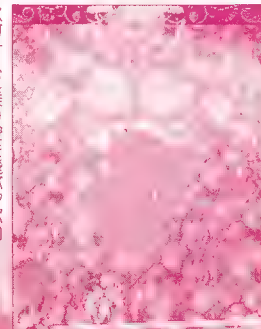
③ステージのはじめに女の子が「助けて、私はどこにいるの」って言ってました。

④1面のボスはメデューサ顔で、目からレーザーが出たような気がします。

どうかよろしくお願いします。

（福井県　マーヴェリック君）

●実はもうかなり前のハガキ。



ペガサスに乗り空を飛ぶアポロン。♡は耐久値、その左が残機数（写真では0）、左右に長～い剣状のものが溜めのゲージ。



こんなデカイ絵で、デモがたっぷりと入る。しかもよく動く。



（茨城県　堀之内琉珂さん）●まったく誰が主人公なんだか。結局アポロンの素顔はわからずじまい。



すでにアーケーダーになってたら、ごめんなさい。
　この作品は、ナムコが'89年に出した縦シュー「フェリオス」。ギリシャ神話の世界を舞台に、主人公アポロンが、邪獣デュポンにさらわれたアルテミスを助けに行く、というストーリーだった。

溜め撃ちがあったりオプションがついたり、ゲーム開始前に難易度を選択できたり、と、わりといろいろな要素の詰まったゲームであったが、それよりも何よりも、ヒロイン、アルテミスの話題だけで盛り上がった作品といえる。
　で、今回、意外に多く写真が見つかったので、以前から質問やイラスト類の多いフェリオス（とアルテミス）とはどんなゲームだったのか、とくとご覧あれ！（特に知りたかった人）。



（大阪府　雄刃君）●いっぺんアルテミス抜きのフェリオスネタを描いてみたかったんだって。



いじめられっぱなしで、年中泣いてたアルテミス。見てるほうが恥ずかしい。



幾多の想い出も、いまは……。でもやっぱ恥ずかしい。



残タイムに合わせて表情とセリフが変化するコンティニュー画面。ほんと、アルテミス三昧だ。

次号予告

次も「教えて…」特集でいこうと思っとるんですが、一応普通のネタも考えてます。
「教えて…」でいく場合は、コナミの「クライムファイターズ」特集が最有力(妖魔忍法帖かアーガス2回目も有力)。
それでは、ごきげんよう。

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル　㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

伝言板のハガキも同人誌も、載るかどうかは運の要素は少ない。通販などの事務処理に信用がおけそうな手紙がちゃんと書けているかと、そして何より本またはハガキの内容にかかっている。倍率は高いです。人が少なくて困ってるとか、在庫を抱えて、などは選考時に有利になりません。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、4月15日発売号締め切りは3月5日、4月30日発売号締め切りは3月19日必着です。

同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備なものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販の値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「7月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

解凍実験



滅火発行、B5判40頁オフ、表紙カラー。600円の無記名小為替＋240円切手にて。

「京が強気で誘い受、な庵×京本。作中で京の言っている『八神の望み』とは何なのか考えてみてほしいです」

精神的には京×庵とも言える、一味違った庵×京の本。表紙の京の表情に琴線が震えた人は、読んで見よう。16禁。

（〒143　東京都大田区中央6-12-10　和田明子）

SOMERSAULT DANDY



されっぷ天下発行、B5判48頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手にて。

「とりあえずナッシュだらけです」

ギャグ、シリアスありのナッシュ本。メガネで長身でカッコいいナッシュが好き、という人は押さえておいて吉。

（〒350　埼玉県川越市鯨井新田20-35　田口栄子）

MAX JAPAN



てなもんや。発行、B5判48頁オフ、表紙3色。400円の無記名小為替＋240円切手にて。

「鉄拳・一八×李本。三島家と中ボス連中の出番がやや多いでしょうか」

一八と李のカップリングがメインテーマのギャグ本。とはいえギャグメインで㋳度は低い。三島家のわがままぶりを堪能したい人向け。

（〒457　愛知県名古屋市南区呼続1-17-5　生田智美）

hot dogs



YKK企画室発行、B5判20頁オフ、表紙カラー。300円の無記名小為替＋190円の切手にて。

「オールキャラ、4コマばかりのギャグ本です」

サラ♡→ジャッキーはちょっと珍しい。この2人とアキラの出番が多い。頁数は少ないが完成度は高く、読める本。

（〒062　北海道札幌市豊平区平岸1-9-3-15-103　YKK企画室）

ポリゴンジャンキー



アラミスさまFC発行、A5判28頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替にて。

「バイパーズとバーチャファイターが半分ずつの本です。ギャグメインですので男の人でもOK!」

対談4ページの価値は?(ギモン) ちょっと食い足りない感アリ。バイパーズにテーマを絞ったほうが面白さが増しそう。

（〒116　東京都荒川区東尾久1-25-11　中條方　内藤祥子）

マジカルランドへようこそ!



くらりん商会発行、A5判36頁オフ、表紙カラー。300円の無記名小為替＋190円の切手にて。

「かわいい本を目指しました」

フールが主人公の童話調8ページや、各キャラごとの4コマなどなど。一風変わったペンタッチが特徴。

（〒998　山形県酒田市東大町1-6-12　小林幸子）

SELF



九頭龍騎発行、A5判24頁オフ。200円の無記名小為替＋190円の切手にて。

「シリアスだらけになると思いきや、ほとんどギャグに走ってしまいました」

攻略はなし。実録ネタ、アンナ&ケイスのシリアスなど。ちょいと視野が狭くなっているので、もうちょい心に余裕をね。ダラ外のストーリーを知ってるくらいのファン向け。

（〒874　大分県別府市石垣東6丁目3-5　シティハイツセジュール203　栗林方　九頭龍騎）

ZINGARO



黒百合文庫&南瓜提灯発行、B6判60頁オフ、表紙カラー。900円の無記名小為替にて。

「アーケードゲームの本じゃないんですがどうぞよろしく」

タクティクスオウガのギャグ&シリアス本。紙替え、多色刷りなどの豪華さは、良い点でもあるが、ごちゃごちゃしすぎと感じる人もいそう。

（〒921　石川県金沢市玉鉾1-104　ふくじゅそう3号室　黒百合文庫メスト係）

比翼連理



ネオ・クリプトン発行、B5判64頁オフ、表紙カラー。800円の無記名小為替＋240円切手にて。

「どこをめくっても覇王丸と右京しか出てこない本です」

覇王丸×右京のベタベタ激甘本。恋人同士か夫婦のような二人を見たい人はどうぞ。18禁ではありません。

（〒166　東京都杉並区高円寺北1-12-4　桐林久美子）

BE THROUGH



STUDIO亜人類発行、B5判80頁オフ、表紙カラー。800円の無記名小為替＋270円の切手にて。

「執筆者の煩悩のせいで18禁なシーンもありますが、京・庵・アテナが好きなかたへ」

Hとマンガの流れが遊離している。中心をどちらかに絞っての演出をしよう。18禁。

（〒187　東京都小平市鈴木町2-202-19　CHナガサワC-103　小室方　STUDIO亜人類）

● 掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお願いします。……フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。……印刷に出ないので、……以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

伝言板





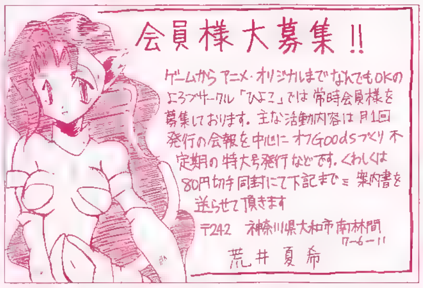
















コミック同人誌専門店
ロ-ブックス

アニメ・ゲームのCD・ビデオ・LD・テレカ・セル画……バンバン買います。

宅急便かゆうパックで送ってください。現金書留もしくは銀行振込にて代金をお支払いいたします。

『マジック:ザ・ギャザリング』取り扱い始めました。

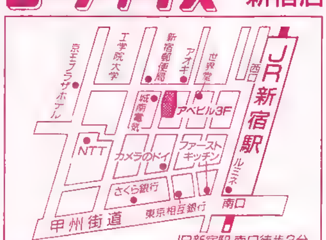
- ●同人誌委託販売承り中!!
- ●アニメ・ゲームグッズ販売
- ●コミック同人誌買い取り
- ●コミック同人誌販売
- ●美少女フィギュア販売
- ●Hコミック買い取り



同人アニメビデオ通販開始!!
住所・氏名を書いた宛名シール2枚と4500円分の無記名郵便小為替にて「魔女っ子騎士ザ・ムービー注文」とわかる紙を入れてご注文下さい。

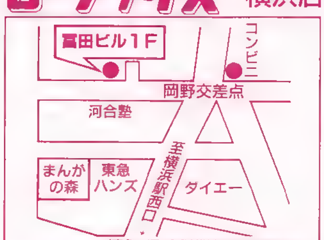
通販カタログあります。
住所・氏名を書いた宛名シール２枚と500円分の郵便小為替にてご請求ください。（神保町店まで）

ロ-ブックス 新宿店



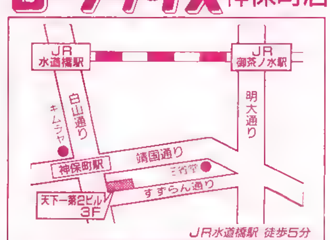
〒160 東京都新宿区西新宿1-12-7アベビル3F
Tel.03(3348)0887

ロ-ブックス 横浜店



〒220 神奈川県横浜市西区岡野1-9-9冨田ビル1F
Tel.045(316)7733

ロ-ブックス 神保町店



〒101 東京都千代田区神田神保町1-11-2天下一第2ビル3F
Tel.03(3295)0295

「SOLITARY」パズル4

出題：APAPA

SOLITARY 4問題

	□	ズ		イ		マ	パ	
			パ		ン			
マ					ズ			ダ
			ン	□	マ			
パ								セ
			ル	□	パ			
セ			イ					ル
			マ		ダ		□	
	ダ	イ		ズ		パ		

解き方

前回のソリタリィ同様、対角線2列の条件を見落とすとやっかいな問題なのだ。カンで文字を入れると、よけい解き辛くなるから、完全に理詰めで解くのがよいぞ。

さて今回は「タイセンパズルダマ」の9種類の文字を、問題のマスに収めてもらう問題だ。

収める条件は『縦の9列、横の9列、さらに対角線斜めの2列それぞれに、9種類の文字が各1コのみ入り』『太線で囲まれた3×3の枠内にも、やはり同様に各1コのみ入る』という2つだ。

そうしてすべてのマスに文字が入ったところで解答は、二重枠に入る4つの文字」とするぞ。

解答がでたら、それを官製葉書の裏に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を表に記入のうえ、〒101東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル 新声社ゲーメスト編集部「SOLITARYパズル4」係宛に送ってくれ。

しめきりは3月15日必着。

正解者の中から、棟梁之器たる5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題アイデアも待ってるのだ。君の知恵を貸しとくれ〜。

最後に一言。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、根気で解くのだ〜っ!!

当選者発表

前回の『独3』パズルは、正答率95%、正解者難易度アンケートはVH5%、H25%、N29%、E27%、VE12%、無回答2%と、かなりグラフの頂点がなだらかなものとなりました。難しいと思った人から、簡単だと思った人まで偏らずにいろいろいたんだけど、難しすぎとか簡単すぎっていう人が少ないってことは、けっこういい難易度だったみたいだね〜。

★当選者★

上保良太君（神奈川県）
PN JIN君（長野県）
増田竜君（静岡県）
PN 緑川ひかりさん（香川県）
松本哲君（高知県）

以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

唐々丸君、そりゃあ魔方陣ってやつで、これとはちゃうぞ。KEN君、縮小されてどうなるかを計算して描くのだ。また、細かい描き込みなどはいいけど、ちらっと見たときに心に残るポイントも用意しよう。まりお君、ウラおぼえってなんやねん。後村君、待ってるぞ〜。山本政史君、眠る以外の睡眠不足解決法があったら、僕が教えてほしいぞ。武田豊史君、句読点をどうしようが態度がどうだろうが、小説は面白いかどうかだけが問題だ。かきのたね君、季節ネタはずされちゃったね。村上由浩君、コーナーまとめた本は出てますぜ。無限大君、あの表情はけっこヤバ気よね。もとみえすさん、このパズルは何度でも解いて遊べるのだ。蛍光W君、英語は単語力と慣用句だと思う。岩間一郎君、がんばってパズル作ってね。ってわけで、今回はここまで。そんじゃ、また次回のパズルコーナーで会いましょ〜。

今月の残念賞



PN 不二峰子さん（香川県）㊤
今回のむーちゃんを改造して人気者にしよう。画ハガキはこれだ。



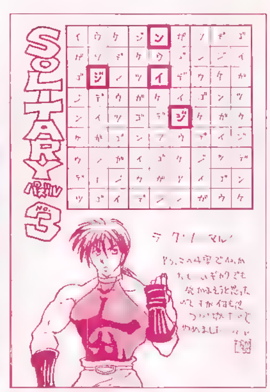
PN ワタナベさん（岐阜県）㊤
4文字のネタは、まあこんなんがけっこう多かったな、うん。



PN 高野すずきさん（大阪府）㊤
片桐さんであるな。イッツイージー、簡単だわ。ってトコ？



PN あめ太さん（奈良県）㊤
埋まる所を埋めていけば、必ず全部のマスが埋まりますぞ。



PN 中島秀世さん（埼玉県）㊤
この4文字の指定は………実はミスってたんだよぉ。たらたら。

ゲーメストZ文庫は完全書き下ろし!!

ゲーメストZ文庫

最新刊! 3月発売!!

神創戦記エクサイマーZEO ～白銀の勝者～

オリジナル小説
背表紙がエメラルドグリーンだよ


C Eiji Ohshima/Takashi Mizuno with M2 1996

著者：大島栄次
水野隆志 with M2
イラスト：中村博文

あの“中村博文”（ゲーム「ガンバード」「戦国エース」のイラストレーター）が、ついにゲーメストZ文庫にて登場！ 描き下ろしの嵐が吹き荒れる!! 内容も遥か34世紀を舞台に戦国の古代ギリシャを彷彿させる、超未来世紀格闘が繰り広げられる！ ぜひ手に入れてくれ!!

定価590円 総256頁

最新刊! 3月発売!!

速攻生徒会 外伝 ～本多十番勝負!!～

オリジナル小説
背表紙がエメラルドグリーンだよ



原作：小川雅史 著者：山本 剛 イラスト：小川雅史

コミックゲーメストで大好評連載中のマンガ『速攻生徒会』を待望の小説化。著者は『魔導物語』（“ぷよぷよ”の原作）で有名な山本先生。イラストはもちろんマンガ家の小川先生本人！ ストーリーは原作のポテンシャルをさらにパワーアップさせているので乞うご期待！

定価590円 総272頁

©Tsuyoshi Yamamoto 1996/©Masashi Ogawa 1995,1996



既刊 大好評発売中!

ヴァンパイア ハンター外伝 レイレイ編 ～終わらない春～

著者：嬉野秋彦 イラスト：桜瀬琥姫

定価580円 総240頁

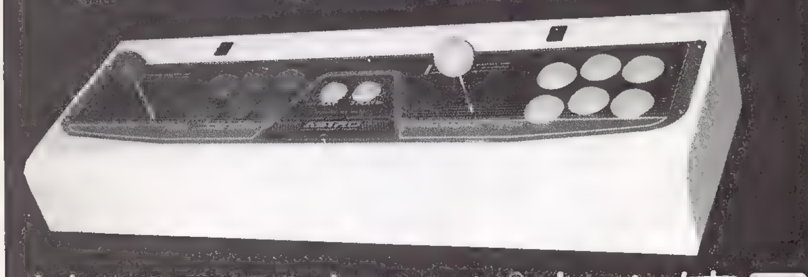
ゲーム小説
背表紙がパッションオレンジだよ

©Akihiko Ureshino 1996/©CAPCOM 1993,1994 All Rights Reserved.

謎本『鉄拳の謎』の愛読者アンケートハガキの当選者発表

北海道／渡辺 賢さん、岩手県／横田智子さん、山形県／冨樫淳也さん、宮城県／松田俊章さん、福島県／大平雄一さん、茨城県／植松房江さん、内田恒之さん、千葉県／平岡悠佑さん、埼玉県／伊藤 匠さん、東京都／森山愛子さん、藤澤耕輔さん、河合祐尚さん、木村加奈さん、秋宗政義さん、青木達雄さん、岩田 昇さん、村山台三郎さん、神奈川県／竹本郁馬さん、相沢亮太さん、大嶋清太さん、渡部一也さん、新潟県／山本妃那子さん、島田宗範さん、石川県／成見大介さん、静岡県／井上 亨さん、岐阜県／山田絵里さん、京都府／東 千里さん、大阪府／山本幸央さん、徳島県／小西真美子さん、福岡県／長岡政嘉さん 以上30名……………おめでとうございました

ボードマスター



純正アストロパネル使用

¥4,8000. 安心設計

シンクロ連射採用

ボード・A

〒169東京都新宿区高田馬場2-9-1
斉川ビル202
TEL03(5272)3690 FAX03(5272)8967
営業時間11:00～19:00 日曜定休

ボードマスターに好評使用中CXA1645M搭載
高画質組込用RGB→ビデオ・Sエンコーダー
画面左右位置調整・シンクロ連射機能付
ビデオ・Sジャック付 ¥8,000

コントロールBOXのレバーをリフレッシュ
静粛性抜群 *New Type*
光センサーレバー ¥3,400

基盤高額買取中

個人からの基盤買取りを強化!!
不要の基盤があれば電話下さい
業者の方も大歓迎

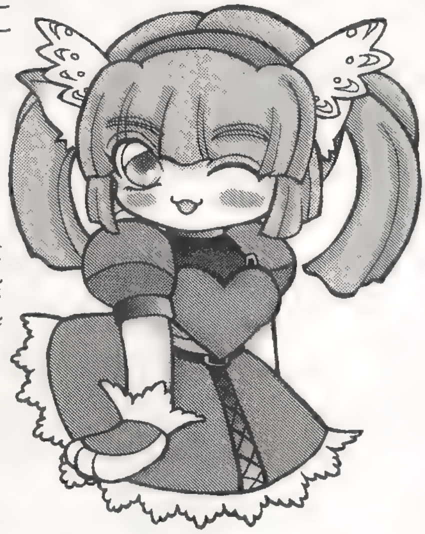
TZW'Sのスト IIのアレ
委託販売中

基板リスト

RF2（P無）	28k
R-TYPE II	12k
アウトゾーン	10k
アグレス	5k
アトミックロボキッド	10k
アルカノイド(P無)	2k
アルファックスZ	8k
イーアルカンフー	12k
Eスワット	15k
イエローキャブ	15k
イスパイアル	15k
1942	10k
ウイズ	38k
ウォーオブエアロ	8k
ウォーリーをさがせ(P付)	15k
ウルトラ闘魂伝説	8k
ASO	14k
エキサイティングサッカー	5k
エクスバニア	5k
エクセリオン	8k
SDガンダムネオバトリング	10k
F1ドリーム	5k
MVS（ステレオ）	25k
エレベーターアクション	20k
オイシイパズルハイリマセンカ	8k
オーライル	10k
学問のススメ	2k
火激	3k
歌舞伎Z	12k
ガンディーラ	5k
奇々怪界	6k
機動戦士ガンダム	5k
ギャラガ©	7k
究極のオセロ	6k
キング&バルーン©	48k
キングオブボクサー	5k
クイズ HQ	5k
クイズ F1 1-2フィニッシュ	3k
クイズ TV合衆国Q&Q	3k
クイズ メクルメクストーリー	5k
クイズ クエスト	5k
ぐっすんおよよ	10k
グリーンベレー(海外)	6k
グレートスラッガーズ	5k
豪血寺一族	10k
ゴールデンアックス	12k
ゴールドメダリスト	3k
ゴジラ	10k
コズモギャングザパズル	3k
コズモギャングザビデオ	12k
五目ならべ	5k
コンバットトライブス	5k
ザ・ビリヤード©	5k
THE-26THZ	8k
サイドアーム	12k
サイドポケット	5k
サイバトラー	12k
ザインドスリーナー	10k
ザ・ビッグプロレスリング	3k
サンダードラゴン	10k
サンダーブラスター	10k
CPSYSTEM II	10k
ジャイラス	25k
ジャングラー©	15k
少林寺への道	7k
ジョー&マック	10k
シルクワーム	10k
新入社員とおる君	13k
スーパーストII（サブ）	3k
スーパーチャンピオンベースボール	5k
スーパーフォーミュラー	3k
スカイスマッシャー	6k
スタジアムヒーロー	2k
ストリートスマート	10k
ストリートファイターZERO(サブ)	30k
スパルタンX	10k
スペランカー	15k
セイントドラゴン	10k
ゼクセクス	28k
ゼビウス	20k
ゼビウス©	8k
戦場の狼	7k
戦場の狼（海外）	5k
ターボフォース	10k
タイガーヘリ	7k
ダイナマイトリーグ	2k
ダイナミックC.C(P付)	12k
ダイナミックスキー	15k
ダイノレックス	7k
タイムパイロット©	10k
闘いの挽歌	29k
脱獄	12k
達人	7k
WWFスーパースターズ	3k
WWFレッスルフェスト	3k
ダブルドラゴン3	3k
タンクフォース	12k
タントアール	5k
チャイニーズヒーロー	6k
チャンピオンベースボール	3k
中華大仙	4k
ツインビー	40k
テトリス	8k
テラクレスタ	7k
テラクレスタ©	5k
デンジャラスシード	23k
トライアウト	3k
ドラゴンセイバー	28k
ドラゴンバスター	40k
虎への道	7k
ドルアーガの塔(旧Ver)	76.5k
ナックルジョー	16k
忍者くん	8k
熱血高校ドッジボール部	3k
熱血硬派くにお君	4k
バーニングフォース	25k
ハイパーオリンピック	13k
パイプドリーム	5k
バウンド・フォー・バウンド	4k
ハットリス	2k
バトルフィールド	7k
パニックロード	8k
バルーンブラザーズ	5k
ハレーズコメット	15k
Vボール	2k
バンクショット	4k
バンクパニック	5k
ビックストライカー	5k
ビット&ラン	4k
ピンボールアクション	3k
ファイターズヒストリー	5k
ファイナライザー	8k
ファイヤートラップ	5k
フォーメーションZ	14k
ぷよぷよ	8k
ブラックドラゴン	20k
フラワー	10k
ブレイゾン	8k
ブロクシード	8k
フロントライン	25k
ヘクシオン	8k
ヘビーユニット	4k
ポトポト	8k
ボンジャック	15k
魔境戦士（海外）	5k
魔獣の王国（海外）	35k
マッピー	25k
マンハッタン24分署	6k
マンハッタン24分署(海外)	4k
Mr. Do!	17k
ミュータント忍者タートルズ	8k
名人戦	8k
USクラシック(P付)	22k
ラスタンサーガ II	15k
ラッシュ&クラッシュ	10k
リブルラブル	40k
霊界導士	8k
レイフォース	65k
レインボーアイランドEX	15k
レディーバグ©	15k
ロードファイター	10k
ローラーゲーム	4k
ロックンロープ	14k
ワールドカップ'90	2k
ワイルドファング	12k
ワンダープラネット	15k

BICKYES ILLUSTRATIONS

ちょっとお休みしていた間に
イラストがてんこもり。
ビッキーもおどろきです。
これからも皆さんの力作
待ってます。





〈まねき猫吉〉

あいかわらずの繊細なイラスト。感心しちゃいます。



〈さんさん〉

まんまるオメメ。ナコも可愛いけど、ママハハがイカす。



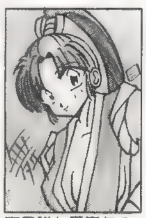
〈伊東つつが〉

元気いっぱいのクララ。お便りありがとう。



〈いとう〉

色鉛筆がきれい。県外からの方が多いですよ。



〈ミジンコ〉

不思議な雰囲気の舞。やさしい目がいいね。



〈檜山直樹〉

とても渋い色合いカラーでお見せできないのが残念。

ちょっとお知らせ…びんせんつくりました

草薙 亮のフェリシアびんせん
豪華フルカラー、とってもめでたい柄。
10枚入り200円。
送料190円切手（5冊まで）と、
無記名小為替で申し込んでね。
（びんせん係まで）



流れ星妙恵先生の イラスト占い

希望者募集中

銀座で「ここは当たる」と大評判の占い師、流れ星妙恵先生が君の運勢をみてくれるぞ！と、いってもタダの占いコーナーじゃない。なんと君の描いたイラストで、君の運勢を占っちゃうのだ。
悩み多き年頃の君達、今すぐイラストを「イラスト占い係」まで送ってね

▼妙恵先生にはここで会える！
東京都中央区銀座6-9-11
佐野屋ビル前
TEL.030-519-3151
営業時間　20：30〜
日曜・雨天はお休みです

参加作品大募集！

君の手でひいきのゲーセンを勝利に導こう！MAXIMUMのシステムは、各ゲーセンにつき
A.技巧部門
B.奇抜・発想部門
C.ユニーク部門
の３枚１組で応募。１回の試合でビッキーズ＋３店の計４チームでバトルロイヤルが行われます。
勝者には、次回再び参加できる権利と、誌上にてお店の宣伝（ＰＲ、勝者インタビュー）スペースが与えられます。

☆全国各地のゲーセン店長様、挑戦待ってます！（MAXIMUM係へ）

ビッキーズの店内を飾るイラスト大募集!!

ビッキーズでは常時皆様からのイラストを募集中。どんどん送ってね♡
- ●店内を飾るハガキイラスト
- ●ノートを彩るルーズリーフイラスト
（市販のB5判ホワイトルーズリーフを使ってね）

宛先は…

東京都中央区銀座8-15-8
ダイヤハイツ301 前田方
各コーナー係まで



GAME CENTER BICKYES

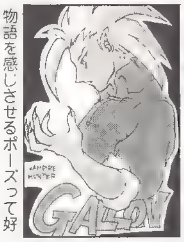
イラスト職人MAXIMUMだ！

ゲームセンター・ビッキーズ

【エキシビジョンマッチ！俺より上手い奴に会いに行く！】

東京小川町 ビッキーズ

〈木月彩瞳〉 物語を感じさせるポーズって好きだな。



〈森村そよぎ〉 ち…ちちが……あ、いや失礼。



〈まちしまん〉 も、もすこしカラダをヤラしく…あ、イカンイカン。



〈さる野郎電撃キック〉 ム……ムネが…いい……。



〈ひびきやゆういち〉 ゼータクいえば、もーちょっと動きが欲しいかな。



強敵が次々と現れて、ビッキーズ大ピンチ！みなさんのイラスト待ってま～す♡

福島 BSワールドなみえ店

福島県双葉郡浪江町大字権現堂上鈴木町28-2

〈楽子供〉 プロポーションのバランスがいい。胸もとが惜しい。



〈楽子供〉 〆切りに耐えてこそ未来は開けようぞ。



〈紫魔風〉 全体の構図、マル。キャラの表情に一考ってとこ。



〈紫魔風〉 ヤラしくていい。あとはデンプの表現かな。



〈氷水〉 何より独創的なのがいいです。



当店では只今常連様を募集しています。(笑)年齢・資格は問いません。お気軽にご来店下さい。(切実)

東京中宿 プレイランドやすだ

東京都板橋区中宿64-14 都営三田線「板橋区役所前」下車徒歩5分　TEL.03-5248-3962

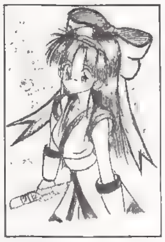
〈美毛〉 ちょっときゅうくつ。創造力を感じる。



〈C・TOY〉 もーちょい気合いを入れて描いて欲しい。



〈C・TOY〉 うーむ、清楚。でも、もすこしヤラしいぽーが…。



〈C・TOY〉 迫力はある。何はともあれ、それが大事。



〈C・TOY〉 ちょっと固いかな？



こんな企画に参加するのは初めてなんで皆様お手柔らかに♡毎週日曜日に大会やってます。きてね♡

総評

中村博文先生

とりあえず、楽しく描こう。
スミからスミまで楽しみ尽くそう。雑に描くのもいいけどね。ま、今回はキャラの魅力で東京小川町のビッキーズの勝ち。

中村博文プロフィール

イラストレーター。香川県出身。現在ゲームやノベライズのイラストを中心に活動中。ファンタジー系を得意とし、コミケでも長蛇の列が並ぶ人気。代表作は「戦国エース」「ガンバード」など。

●おまけコメント●

とりあえず顔を描く。何より描いてて楽しいのはバストショットだから。プロアマ問わず、マンガ描きなら誰でもそーだ。でもそれならそーでいいんです。どーせそのうち何より描いてる本人が、それでは物足りなくなってくるから。ま、ぼくのバヤイ、ボンノーが囁くのですね。「もっとヤラしいカラダを描けぇ」ってね。ぐへへへへ。

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ニューアストロシティ

（筐体12ボタンパネル使用）



通販価格￥235,000(税込)

初回￥21,540 ￥21,200×11回
初回￥12,280 ￥11,400×23回
初回￥10,720 ￥ 8,100×35回

SEGA ニューアストロシティ+ファイティングバイパーズ組込

（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥785,000(税込)

初回￥71,040 ￥70,900×11回
初回￥38,280 ￥38,200×23回
初回￥27,320 ￥27,300×35回

SEGA ニューアストロシティ NAMCO ソウルエッジ セット

（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥465,000(税込)

初回￥42,060 ￥42,000×11回
初回￥23,320 ￥22,600×23回
初回￥18,680 ￥16,100×35回

SEGA ニューアストロシティ（12ボタンパネル仕様） CAPCOM CPⅡシステム セット

通販価格￥568,000(税込)



CPSⅡマザーボード
シャドーオーバーミスタラ（カート）
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）
ストZERO（カート）
ヴァンパイアハンター（カート）
サイバーボッツ（カート）
X-MEN（カート）

初回￥51,412 ￥51,300×11回
初回￥28,624 ￥27,600×23回
初回￥21,636 ￥19,700×35回

SEGA ニューアストロシティ（12ボタンパネル仕様） CAPCOM シャドーオーバーミスタラ セット

通販価格￥368,000(税込)



CPSⅡマザーボード
シャドーオーバーミスタラ（カート）

初回￥33,712 ￥33,200×11回
初回￥18,124 ￥17,900×23回
初回￥16,236 ￥12,700×35回

SEGA ニューアストロシティ+TAITO F3 セット

（筐体12ボタンパネル仕様） 通販価格￥498,000(税込)



F3マザーボード
バブルシンフォニー（カセット）
ダライアス外伝（カセット）
エレベーターリターンズ（カセット）
パズルボブル2（カセット）
ゲキリンダン（カセット）
究極タイガーⅡ（カセット）

初回￥45,932 ￥44,900×11回
初回￥25,064 ￥24,200×23回
初回￥17,996 ￥17,300×35回

SEGA アストロシティ2 SEGA バーチャファイター組込筐体

（中古）



通販価格￥218,000(税込)

初回￥20,712 ￥19,600×11回
初回￥10,824 ￥10,600×23回
初回￥10,436 ￥ 7,500×35回

SEGA ニューアストロシティ（12ボタンパネル仕様） KONAMI GXセット

通販価格￥588,000(税込)



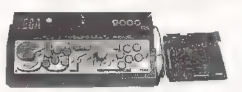
GXマザーボード
沙羅曼蛇2（ロム）
セクシーパロディウス（ロム）
ときめきメモリアル対戦（ロム）
サッカースーパースターズ（ロム）
ツインビーヤッホー（ロム）
ドラグーンマイト（ロム）

初回￥53,292 ￥53,100×11回
初回￥28,984 ￥28,600×23回
初回￥22,176 ￥20,400×35回

NAMCO ソウルエッジ ベガ9000DXセット

通販価格￥290,000(税込)

ベガ9000DX
ソウルエッジ
ベガ用ハーネス



初回￥27,260 ￥26,100×11回
初回￥14,420 ￥14,100×23回
初回￥13,080 ￥10,000×35回

CAPCOM CPSⅡボードマスターセット

通販価格￥378,000(税込)

ボードマスター
CPSⅡマザーボード
シャドーオーバーミスタラ（カート）
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）
ストZERO（カート）
ヴァンパイアハンター（カート）
サイバーボッツ（カート）
X-MEN（カート）
CPSⅡ用ハーネス



初回￥34,652 ￥34,100×11回
初回￥20,604 ￥18,300×23回
初回￥14,756 ￥13,100×35回

NAMCO 鉄拳2 NEW Ver,ボードマスター セット

通販価格￥230,000(税込)

ボードマスター
鉄拳2 NEW Ver
ハーネス

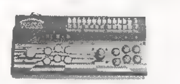


初回￥21,620 ￥20,700×11回
初回￥13,340 ￥11,100×23回
初回￥11,460 ￥ 7,900×35回

PANATWIN. JALECO セット

通販価格￥168,000(税込)

パナツイン
MEGA32マザー
ゲーム天国（カート）
P-47 ACES（カート）
スーチーパイ2（カート）
湾岸戦争（カート）
ハーネス2本（カート）



初回￥16,012 ￥15,100×11回
初回￥ 9,924 ￥ 8,100×23回
初回￥ 7,336 ￥ 5,800×35回

NAMCO ソウルエッジ ボードマスター セット

通販価格￥280,000(税込)

ボードマスター
ソウルエッジ
ハーネス

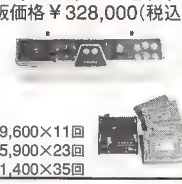


初回￥26,320 ￥25,200×11回
初回￥14,240 ￥13,600×23回
初回￥11,060 ￥ 9,700×35回

TAITO F3, ボードマスター セット

通販価格￥328,000(税込)

ボードマスター
F3マザーボード
バブルシンフォニー（カセット）
ダライアス外伝（カセット）
エレベーターリターンズ（カセット）
パズルボブル2（カセット）
ゲキリンダン（カセット）
究極タイガーⅡ（カセット）
ハーネス

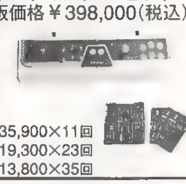


初回￥29,952 ￥29,600×11回
初回￥17,404 ￥15,900×23回
初回￥11,656 ￥11,400×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット

通販価格￥398,000(税込)

ボードマスター
GXミットボード
沙羅曼蛇2（ロム）
ときめきメモリアル対戦（ロム）
セクシーパロディウス（ロム）
ツインビーヤッホー（ロム）
ドラグーンマイト（ロム）
サッカースーパーヒーローズ（ロム）
ハーネス



初回￥36,532 ￥35,900×11回
初回￥20,964 ￥19,300×23回
初回￥15,296 ￥13,800×35回

新品基板値引きOK!!

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。

☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM ストZEROⅡ

☆予約開始
もちろん値引き有り!!

CAPCOM

D&Dシャドーオーバーミスタラ（新品）	値引き有り
19XX（新品）	値引き有り
ロックマン（新品）	50,000
闘神伝2	50,000
マーヴルスーパーヒーローズ	80,000
CPSⅡマザーボード	12,000
アルティミットエコロジー（カート）	105,000
ストZERO（カート）	40,000
ヴァンパイアハンター（カート）	42,000
サイバーボッツ（カート）	32,000
X-MEN（カート）	25,000
ヴァンパイア（カート）	12,000
ストⅡX（カート）	9,000
ファイナルファイト	20,000
ブラックドラゴン	25,000
バニッシャー	28,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
ストⅡダッシュ	6,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000

KONAMI

セクシーパロディウス（新品）	予約受付中
スラムダンク2（新品・値引き有）	予約受付中
進め！対戦ぱずる玉（新品）	150,000
ときめきメモリアル対戦ぱずる玉（新品）	値引き有り
沙羅曼蛇2（新品）	70,000
ドラグーンマイト（新品・ロム）	30,000
ドラグーンマイト	60,000
クイズドレミファグランプリ！（配線済）	45,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
ツインビーヤッホー（ロム）	15,000
対戦ぱずる玉	42,000
極上パロディウス	32,000
マーシャルチャンピオン	20,000
出たな ツインビー	18,000
トライゴン	20,000
タイムパイロット84'	20,000

サンダークロス	25,000
プレミアサッカー	12,000
パロディウスだ	15,000
ビットファイター	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

ソウルエッジ（新品）	予約受付中
鉄拳2	180,000
クラッシックコレクション	60,000
スーパーワールドスタジアム95'	60,000
ドルアーガの塔	84,000
マッハブレーカーズ	38,000
マッピー	50,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
パラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ファイナルラップR（基板のみ）	35,000
ガントレット（基板のみ）	40,000
V・シュート	10,000
ニューマンアスレチック	12,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
F/A	15,000
ローリングサンダー（ロム）	25,000
スプラッターハウス（ロム）	25,000
タンクフォース（ロム）	10,000
プロテニス（ロム）	12,000

TAITO

究極タイガーⅡ（新品・ロム）	値引き有り
ゲキリンダン（新品・ロム）	20,000
パズルボブル2（ロム）	23,000
ダライアス外伝（ロム）	40,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	30,000
あっかんべだー（ロム）	28,000
バブルシンフォニー（ロム）	15,000
カイザーナックル（ロム）	3,000
レイフォース	88,000

ルナレスキュー（白黒）	55,000
アルペンスキー	50,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
ニュージーランドストーリー	10,000
グレートソードマン	12,000
達人	8,000
大旋風	6,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000
アルカノイド（P付）	12,000
アルカノイド改テトリス	8,000

SEGA

バーチャーキッズ（新品）	値引き有り
ファイティングバイパーズ（新品・音声アンプ付、配線済）	650,000
サンドアール（新品）	値引き有り
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ピットフォール2	45,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル（ロム）	3,000
バーチャファイターリミックス	70,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
テトリス	8,000
ぷよぷよ	15,000
Jリーグ1994	18,000

DECO

スカイファング（新品）	値引き有り
ダークシールⅡ	15,000
ダークシール	15,000
キャプテンアメリカ	15,000
デスブレイド	10,000
空手道	10,000
ファイターズヒストリー	6,000
バックファイヤー	45,000
ワールドカップバレー95'	30,000

IREM

ボンバーマンワールド	28,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	13,000
迷宮島	10,000
サンダーブラスター	12,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

ウルトラ警備隊	35,000
ドラゴンボールZ 2	20,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

リアルバウト餓狼伝説	値引き有り
MV-1A（新品）	48,000
MV-6F（6カセ）	60,000
キングオブファイター95'	35,000

ぱずるぼぶる	22,000
餓狼伝説3	6,000
ワールドヒーローズパーフェクト	10,000
真サムライスピリッツ	3,000

ATLUS

ドンパチ	50,000
ブラゾーン	10,000
豪血寺一族	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	43,000

その他

ゲーム天国（新品）	165,000
キャノンダンサー（新品）	予約受付中
バイパーフェイズワンNEWバージョン（新品）	70,000
グレート1000マイルラリー	30,000
富士山バスター	9,000
がんばれゴンタ2	25,000
ススメ！マイルスマイル	20,000
コンバットライブス	5,000
ダブルドラゴン3	7,000



有限会社 哲信クリエイト

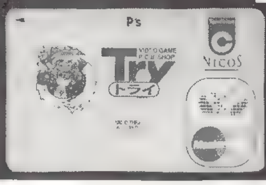
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F

TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●

●銀行振込……入金確認即商品発送
●コレクトサービス……商品代引サービス
振込先、なにわ銀行阿倍野支店（普）19610
相互信用金庫本店（普）0030322

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》…… その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・NICOS・マスターカードもご利用いただけます。らくらくショッピングクレジット(3~60回)も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます(手続きカンタン)。

ダークエッジ	18,000
タイトー	
究極タイガーII	特価
パズルボブル2	特価
ダライアス外伝	特価
エレベーターアクションリターンズ	特価
クイズシアター	特価
ハットトリックヒーロー'95	特価
プリルラ	78,000
ガンフロンティア	30,000
メタルブラック	50,000
グリッドシーカー	25,000
龍神	10,000
スペースインベーダーDX	15,000
黄金の城	32,000
スーパーマン	12,000
タイガーヘリ	7,000
ピット&ラン	4,000
キックスタート	15,000
パニックロード	10,000
パズルボブル	28,000
チャイニーズヒーロー	3,000
エクスターミネーション	10,000
ニンジャキッズ	5,000
クイズ人生劇場	5,000
ハットトリックヒーロー	5,000
麻雀クエスト	5,000
クイズクエスト	5,000
サンダーフォックス	15,000
パラメデス	2,000
スペースインベーダー	45,000
ライトブリンガー	33,000
ワードナの森	5,000
カダッシュ	8,000
女三四郎	25,000
エレベーターアクション	15,000
べんべろべえ	20,000
フェニックス	20,000
アイレム	
フック	15,000
メジャータイトル	4,000
メジャータイトル2	8,000
ガンフォース	8,000

海底大戦争	28,000
バトルロード	12,000
四川省	3,000
スパルタンX	15,000
R-TYPEII	12,000
R-TYPE LEO	16,000
データイースト	
ダンクドリーム'95	特価
強行突破	15,000
チェルノブ	22,000
ウルフファング(海外)	30,000
ファンキージェット	5,000
ダークシール(海外)	5,000
ジェネシス	25,000
バルダーダッシュ	3,000
スーパーバーガータイム	15,000
ワンダープラネット	15,000
エドワードランディ	45,000
テクモ	
上海万里の長城(ST-V)	特価
雷電	13,000
クイズDNAの反乱	1,000
ガズラー	25,000
スイマー	25,000
シルクワーム	7,000
リムロッキンバスケットボール	3,000
タンクバスターズ	8,000
ワールドカップ'90	2,000
ジェミニウイング	9,000
SNK	
ASO	18,000
スカイアドベンチャー	15,000
ギャングウォーズ(P無)	10,000
脱獄	4,000
航空騎兵物語	8,000
アトラス	
豪血寺一族外伝	特価
豪血寺一族2	15,000
ポラックス	5,000
バンプレスト	
アルチメイトテニス	7,000
マクロス	15,000
マクロスII	14,000

SDガンダムネオバトリング	12,000
ジャレコ	
ポップフレイマー	15,000
ロードオブキング	6,000
エクセリオン	5,000
銀河任侠伝	18,000
テクノスジャパン	
ビーチバレーボール	3,000
出世大相撲	15,000
ザインドスリーナ	7,000
コンバットライブス	2,000
WWFスーパースターズ	2,000
その他(シューティング)	
バツグン	38,000
バツグン(ショーVer.ロム)	5,000
ヴィマナ	7,000
スーパーX	15,000
ギガンデス	9,000
ゴモラ	7,000
パイパーフェイズ・1(New Ver.)	特価
メタフォックス	30,000
ダブルウイングス	6,000
その他(アクション他)	
ブランディア	15,000
ぽいっと	3,000
砦	3,000
砦II	5,000
スーパーフォーミュラ	2,000
ハットリス	3,000
F1グランプリ	2,000
爆裂ブレーカー(新品)	10,000
ビィラップボーイズ	10,000
バンダイク	5,000
ヒーテッドバレル	15,000
カベール	7,000
マジカルエラーを探せ	10,000
龍龍	3,000
バトルクロード	15,000
へべれけのぽぷーん	7,000
ザ・ギネス	10,000
五月陣戦	12,000
サンダー&ライトニング	3,000
ビッグカルナック	15,000

今月は買取り強化月間 どこよりも高く買取ります。

ポンピングワールド	5,000
ポンポコ	20,000
ザ・ディープ	12,000
マジカルキャットアドベンチャー	8,000
麻雀	
ファイナルロマンスR	特価
ファイナルロマンスII	特価
プリティセーラー18禁	18,000
プリティセーラー2	15,000
スーパーリアル麻雀PIV	12,000
スーパーリアル麻雀PV	特価
プロ麻雀 極	7,000
セーラーウォーズ	18,000
スーチーパイスペシャル	15,000
とってもE雀	4,000
ぐっとE雀	4,000
ギャルの告白	3,000
まーじゃん吉本劇場	5,000
ギャルの開花	3,000
麻雀フライデー	2,000
ねるとん牌鯨団	3,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
麻雀コミック劇場	4,000
麻雀革命	3,000
クイズ麻雀早くヤッてよ	3,000
トリプルウォーズ	9,000
テレホン麻雀	3,000
プリンセスリーグ	3,000
麻雀放浪記	3,000
麻雀大予言	2,000
麻雀ファンクラブ	2,000
下取りコーナー	
ファイティングバイパーズ	相談
バーチャファイター2	相談

(貴方の部屋まで引き取りに行きます)

マーヴル・スーパーヒーローズ	相談
ストリートファイターZERO	相談
ザ・キングオブファイターズ'95	相談
リアルバウト餓狼伝説	相談
ヴァンパイアハンター	相談
サイバーボッツ	相談
X-MEN	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
スーパーストIIX	相談
ライフフォース	相談
沙羅曼蛇	相談
ロストワールド(P付)	相談
ニモ	相談
サイコソルジャー	相談
悪魔城ドラキュラ	相談
恋のホットロック	相談
エドワードランディ	相談

その他なんでも可

CPSIIボード 高額買取り中!!

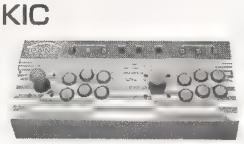


シグマ電子



AV-5000 ¥26,000

KIC



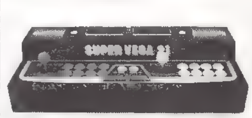
パナカスタムロング ¥34,000

ハッピー商会



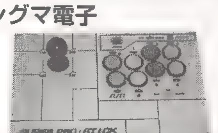
VEGA-9000DX ¥53,000

ハッピー商会



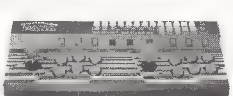
SUPER VEGA21 ¥特価

シグマ電子



Σ-8000 ¥15,800

KIC



パナツインロング ¥38,000

ハッピー商会

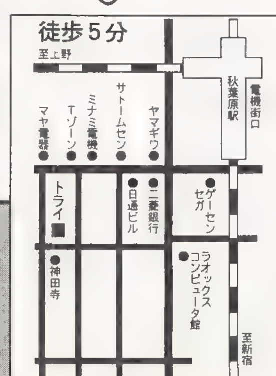


VEGA-9000DX ¥27,000 (オリジナルパネル) (特価)

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可 ¥7,000



株式会社
トライ

住所 〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間:10~7時30分 日曜・祭日は10~6時 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

新作 ストリートファイターZERO2 予約受付中！

カプコン

D&Dシャドーオーバーミスタラ	特価
19XX	特価
闘神伝2	特価
マーヴル・スーパーヒーローズ	特価
ストリートファイターZERO	特価
ヴァンパイアハンター	特価
サイバーボッツ	特価
X-MEN	特価
パワードギア	特価
スーパーマッスルボマー	特価
ヴァンパイア	特価
エイリアンVSプレデター	特価
スーパーストⅡX	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ	特価
スーパーストⅡ	特価
CPシステムマザー	特価
ニモ	特価
ウィロー	65,000
ストライダー飛竜	40,000
エリア88	58,000
大魔界村	35,000
天地を喰らう	25,000
チキチキボーイズ	35,000
キャディラックス	25,000
パニッシャー	24,000
キャプテンコマンドー	18,000
U.S.ネイビー	15,000
バース	22,000
ブラックドラゴン	18,000
マッドギア	5,000
バルガス	10,000
闘いの挽歌（海外）	18,000
虎への道（海外）	5,000
ファイナルファイト	15,000
ストリートファイターⅡ	7,000
ストリートファイターⅡダッシュ	8,000
ストリートファイターⅡダッシュターボ	10,000

NEO GEO業務用

MV-1FA	特価
MV-1FZ	特価
MV-1	特価
リアルバウト餓狼伝説	特価
神凰拳	特価
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	特価
超人学園ゴウカイザー	10,000
ザ・キングオブファイターズ'95	特価
天外魔境真伝	特価
ワールドヒーローズパーフェクト	特価
風雲黙示録	特価
餓狼伝説3	3,000
ダブルドラゴン	8,000
ダンクドリーム	特価
クイズキングオブファイターズ	3,000
ギャラクシーファイト	3,000
オペレーションラグナロク	12,000
真サムライスピリッツ	5,000
ザ・キングオブファイターズ'94	5,000
ソニックウイングス2	7,000
雀神伝説	15,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
得点王2	3,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
フライングパワーディスク	5,000
ミラクルアドベンチャー	5,000
ビューポイント	10,000
ニンジャコマンドー	5,000
クイズ迷探偵ネオ&ジオ	5,000
ラストリゾート	7,000
バカ殿様麻雀漫遊記	10,000
ASOⅡ	5,000
ラギ	5,000
みなさんのおかげさまです	8,000
リーグボウリング	7,000

その他ほとんど在庫有

ナムコ

ソウルエッジ	特価
鉄拳	特価
鉄拳2Ver.B	特価
ナムコクラシックVol.1（新品）	60,000
マーベルランド	28,000
コズモギャングザビデオ	17,000
ローリングサンダー2	15,000
ワルキューレの伝説	78,000
バーニングフォース	28,000
アサルト（P付）	75,000
フェリオス	75,000
ドルアーガの塔	75,000
妖怪道中記	23,000
トイポップ	55,000
ワンダーモモ	75,000
モトス	35,000
パック&パル	45,000
スーパーパックマン	35,000
ギャプラス	20,000
ニューラリーX	48,000
クラックス	3,000

コナミ

セクシーパロディウス	特価
沙羅曼蛇2	特価
ときめき対戦ぱずるだま	特価
対戦ぱずるだま	特価
極上パロディウス！	20,000
エイリアンズ	18,000
沙羅曼蛇	32,000
スーパー魂斗羅	28,000
饑流禍	22,000
プレミアサッカー	3,000
クライムファイターズ2	15,000
ハイパーオリンピック'84	22,000
グラディウスⅡ	38,000
特殊部隊ジャッカル	15,000

セガ

電脳戦機バーチャロン	特価
ファイティングバイパーズ（PCB一式）	特価
ファイティングバイパーズ（筐体）	特価
バーチャファイター2（PCB一式）	特価
バーチャファイター2（筐体）	特価

（貴方の部屋まで配達OK）

ぷよぷよ通	特価
ぷよぷよ	10,000
ポトポト	3,000
タントアール	3,000
イチダントアール	9,000
コラムス	8,000
コラムスⅡ	5,000
テトリス	9,000
フラッシュポイント	5,000
ゴールデンアックス（ST-V）	3,000
ばくばくアニマル（ST-V）	3,000
バーチャファイターリミックス（ST-V）	3,000
ファイナルアーチ（ST-V）	10,000
エジホン探偵事務所（ST-V）	3,000
ブロクシード	5,000
スタックコラムス	5,000
ごんべえのあいむそーりー	35,000
青春スキャンダル	20,000
モンスターレア	8,000
アレックスキッド	30,000
エイリアンストーム	8,000
ガルディア	10,000
獣王記	5,000
ベイルート	7,000
ボナンザブラザーズ	5,000

CPSチェンジャー 発売中!!

CPSチェンジャー本体 ¥14,800
ストリートファイターZERO ¥35,000

（このストZEROはCPSチェンジャー専用です。）

CPSチェンジャーにコントローラーは付属されていませんので、スーパーファミコン用コントローラーをご用意ください。

カプコン



Qグランダム ¥130,000

アイレム



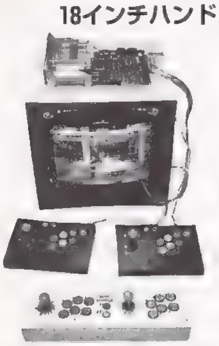
マドンナ ¥110,000

コナミ



DOMY Jr. ¥100,000

18インチハンドメイドモニター



コントローラー(1P)（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス 付¥98,000
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー（重り付）¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

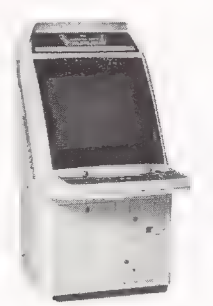
新品¥68,000　中古¥46,000

セガ



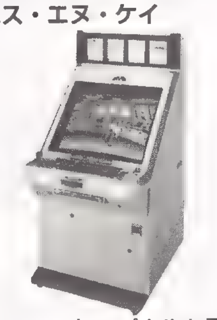
エアロシティ ¥100,000〜

セガ



アストロシティ ¥170,000〜

エス・エヌ・ケイ



ストⅡパネルも可
MVS-U4(基板付) ¥140,000

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

2月1日、7F「リクエストレトロゲームフロア」総入れ替え！

トライ アミューズメントタワー

TRY AMUSEMENT TOWER in 秋葉原

7F リクエストレトロゲームフロア（2/1～3/31まで）

スーパーロコモウティヴ
フロッガー
ドラゴンバスター
恋のホットロック
ガイアポリス
WIZ
いっき
バーニンラバー

A－JAX
サンダークロス
ムーンウォーカー
ミスタージャン
タイムパイロット
究極タイガー
スパルタンX
フリッキー

フェリオス
サイバリオン
ロッドランド
マーベルランド
ストリートファイター（6ボタン仕様）
その他4～5タイトルをご用意！
（内容は変更する場合があります）

6F レトロゲームフロア

ルパンⅢ世
フォゾン
イーアルカンフー
クラッシュローラー
リバーパトロール
ムーンクレスタ
アルゴスの戦士
ジャングルキング
ジャンプバグ
ボンジャック
スカイキッド
ペンゴ
飛翔鮫
ハレーズコメット

影の伝説
リブルラブル
ドルアーガの塔
魔界村
ガンスモーク
アテナ
エグゼドエグゼス
サスケVSコマンダー
クレイジークライマー
ロストワールド
スターフォース
ロックンロープ
ライフフォース

5F レトロゲームフロア

ファンタジーゾーン
ファイネストアワー
忍者くん阿修羅の章
サイコソルジャー
サイドアーム
メタルブラック
ワンダー3
ウィロー
沙羅曼蛇
ストライダー飛竜
イシターの復活
ワルキューレの伝説
アサルト
ドラゴンスピリット

プラスアルファー
ゲイングランド
源平討魔伝
悪魔城ドラキュラ
R－TYPE
グラディウスⅡ
バツグン（スペシャルVer.）
アルゴスの戦士
魔法大作戦
コットン
エリア88
銀河任侠伝
MVS（6本差し）

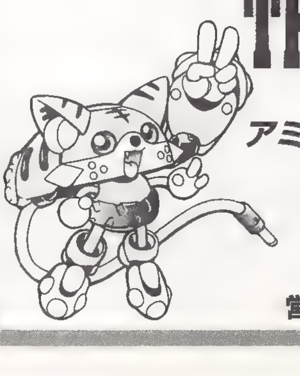
イベント大募集！

あなたのアイディアによるゲームイベントを広く募集しています。イベントの規模によってはワンフロア貸し切り状態なんてことも…。知り合いを集めてのゲーム大会もよし、オフ会のイベントとして利用するもよし。詳しくは「トライアミューズメントタワーイベント企画室」までお葉書でおねがいします（ご来店でもOKです）。

リクエスト受付中！

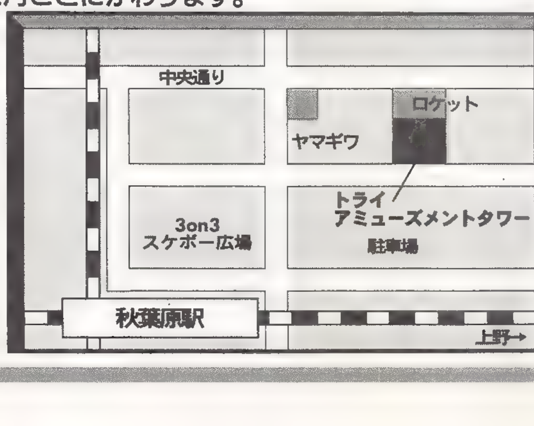
引き続きリクエストの方も受け付けています。あなたの思い入れをそえて「リクエスト係」まで。なお、今現在のリクエストNo.1はなんと「ベラボーマン」！ベラボースイッチがあれば…。絶対に入れますので、もう少々おまちください（ベラボースイッチがはいるまで）。

リクエスト募集中……「あのゲームがやりたい！」というものがありましたら、ハガキにあなたのお名前・ゲーム名・来店予定日を書いて『トライアミューズメントタワー』までお送りください。7Fに置いてあるリクエストノートへの記入でもOKです。リクエストゲームフロアの内容はひと月ごとにかわります。



TRY AMUSEMENT TOWER
トライアミューズメントタワー

住所■東京都千代田区外神田4-3-10
TEL■03-5295-2345
営業時間■10:00～22:00（年中無休）

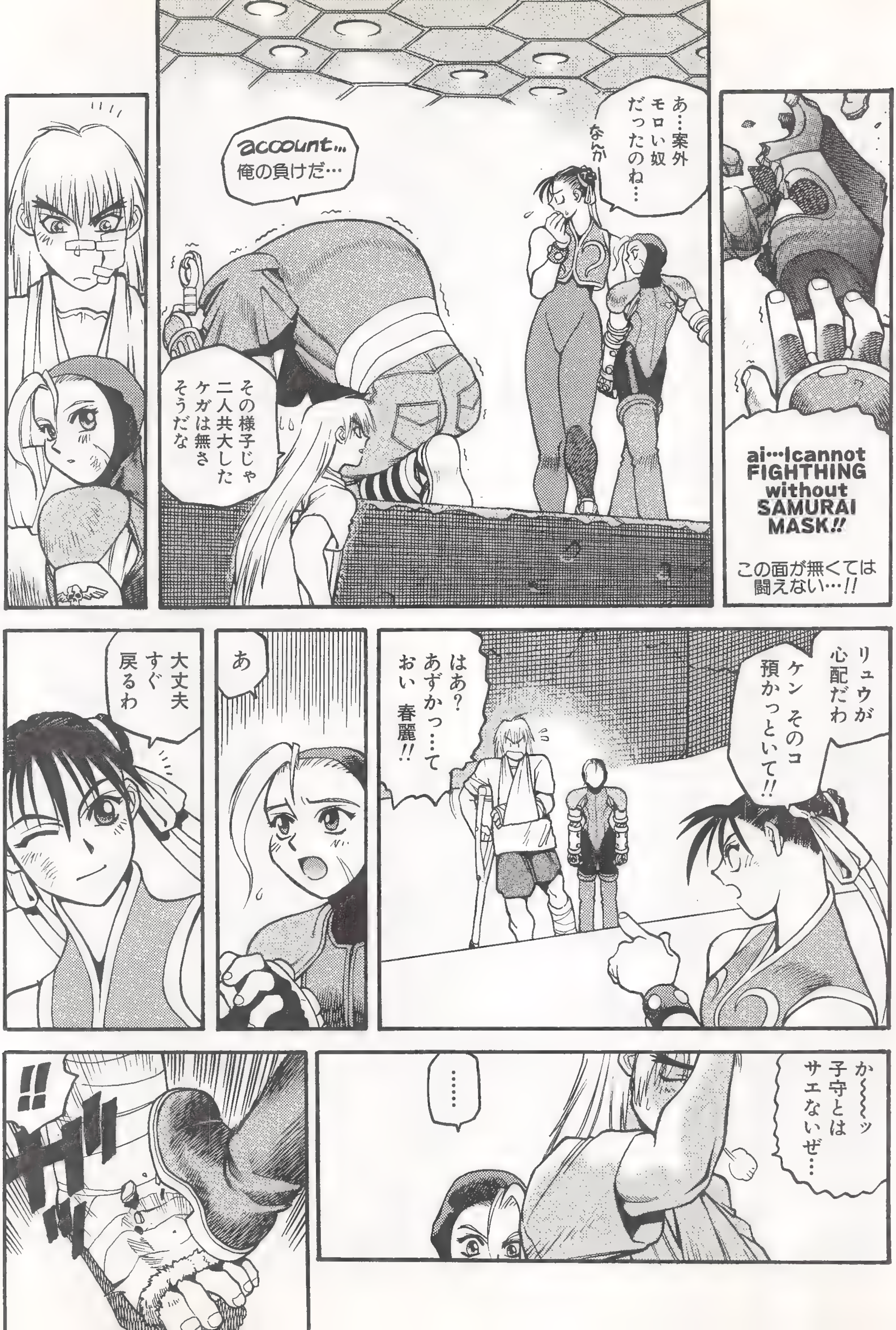



武る神よりの使者ガイ!!
貴殿の類いまれなる才能も我流の技では宝の持ち腐れ…
バルログ精進すべし!!
ほざけッ…!きさまごときが総帥のお力にかなうと思うな!!
フ…きゃつを倒すべきは拙者ではござらぬ



ゴ!!
天井が…
上がってゆく??
ゴゴゴゴ
STREET FIGHTER
ストリートファイター
ゼロ
ZERO
©CAPCOM 1995
Round.13
中平正彦
落し穴も
元通りに…
助かったぜ!!
ガガガガ


ガチャ!
Chicago...
ふう やっと
動けるぜ…
NO!!
Dont
Look AT
ME!!
見るなぁ!!



ai…Icannot FIGHTHING without SAMURAI MASK!!
この面が無くては闘えない…!!
あ…案外モロい奴だったのね…
なんか
account…
俺の負けだ…
その様子じゃ二人共大したケガは無さそうだな
リュウが心配だわ
ケン そのコ預かっといて!!
はあ? あずかっ…て おい 春麗!!
あ
大丈夫すぐ戻るわ
か〜〜〜ッ 子守とはサエないぜ…
……
!!


うあいた!!
あッ…ちょッ春麗についてっちゃ危ないって!!
おい待てったら!!

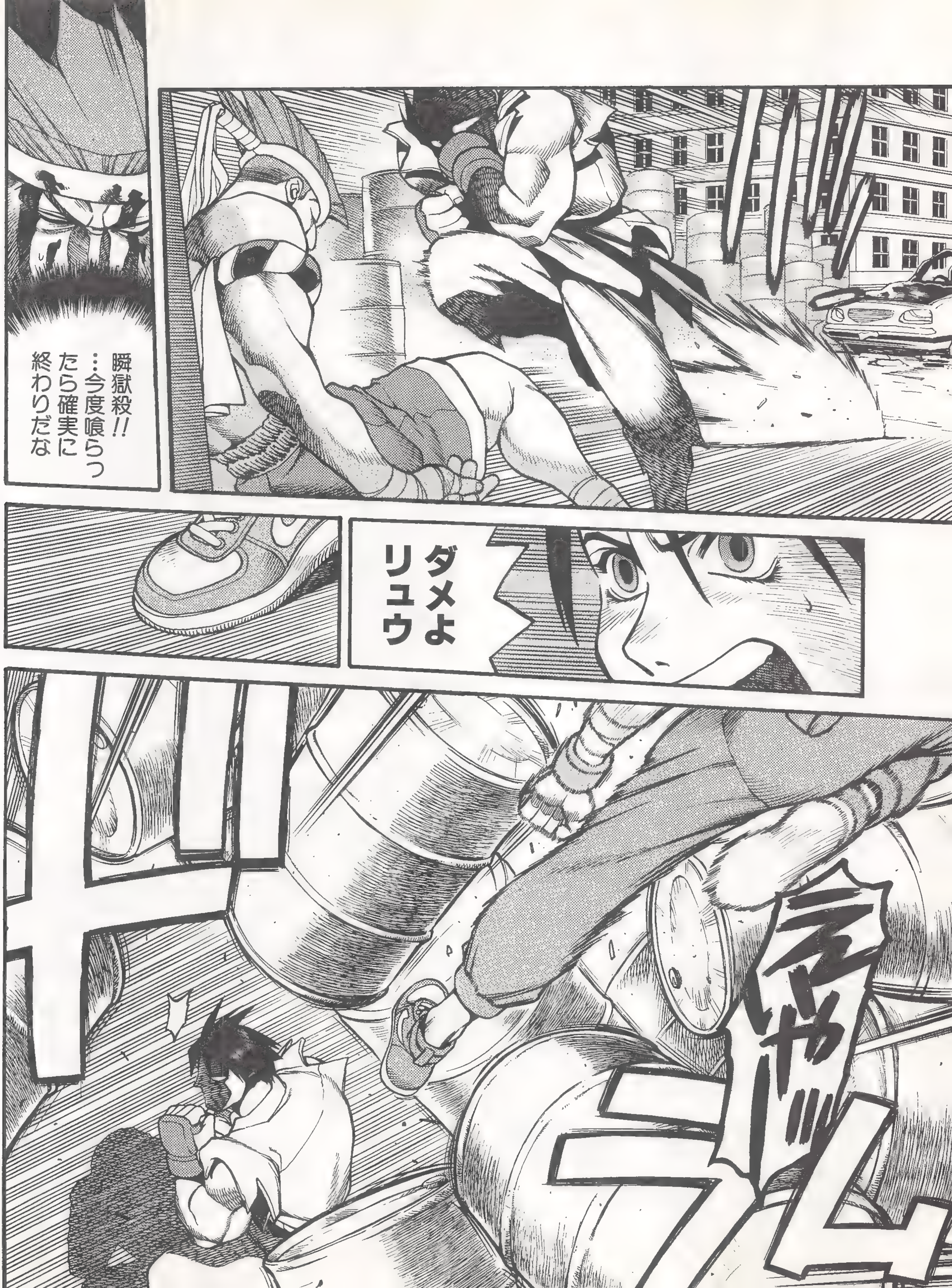

くあっ!?!
くッ…こうなると
もはや人間と
闘っている気さえ
しなくなるな…!
……
……
…この
化物め!!



!?
ミチミチ
!!
えッ…!?!


リュウ…!?!
カッ
リュウ…
もう十分よ!!
ホラ私だって
無事だったし!
…っあ!!!


私が無事な所を見れば正気に戻ると思ったのに…!!
一体どうすればいいの…?
…クク ククク… いいだろう …殺せ!!
おまえはいずれ「ベガ」という男に出会うことになる
その「殺意の波動」がある限り…必ず出会う!!
奴も自らの力を持て余し退屈している化物よ!
ベガ…!?
先に地獄で見物しててやる!!
化物同志闘って死ね!!


瞬獄殺!!
…今度喰らったら確実に終わりだな
ダメよリュウ



勝負はついた…
そこまでにいたせ!!
あなたは…ガイ!?
ガイだと!?
横からしゃしゃり出て何様のつもりだ!!
失せろ!!


憤に己を見失ったのはリュウだけではござらぬ…
アドン… お主も同様ッ!!
な… なんだと!?
汚い策を張りめぐらせたこの闘いに何の道理がある!!
これで「ムエッタイ」の威信が取り戻せると思うたか!!
痴者が!! 今一度出直して参れ!!
…くッ!!
ガイ… うしろ!!


リュウか…
あわれな男よ
格闘技にこだわる余り「殺意の波動」の真の意味さえ分からずにいる
分かってるわ!!「殺意の波動」とは究極の自己防衛本能であり…
リュウ達の流派暗殺拳の至高の境地!!
それでは異常ともいえるこの破壊力の説明にはならぬ
う…
拙者が武神に代わって教えてしんぜよう
「殺意の波動」とは何かを…!!
「殺意の波動」とは何か…!?

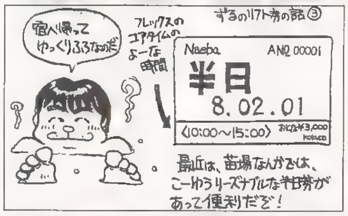

滅殺
必殺


とと
こッ
こりゃー
この屋敷自体
崩れるかも
早くあのコを
見付けなきゃ…!
きゃああ
あの悲鳴は…!!
おい!!
キラービ…


出た!?
NEXT!!

シューティングビデオ見たい！

DISC BOX

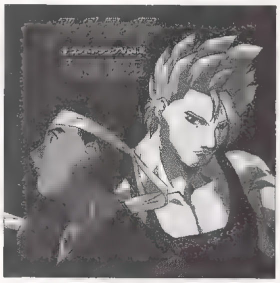


するする

なんとも今年は寒い！雪もいつもより多く降っている感じ。はて、あと1カ月。突然暑くなることがないよう願うのみ。それさえなければ、しっかり5月まで滑れるはず。新潟の奥只見、今年は多いだろうな。期待。本業になりつつあるスキーコーチのほうも順調！教える楽しさを覚えたってとこかな。誰か私に教わりたい人いる？(ヒマねえ！)

今号の新作情報

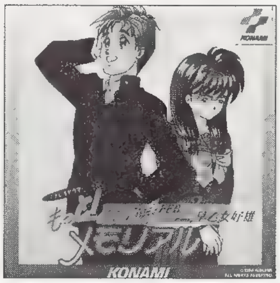
TVアニメ バーチャファイター サウンドトラック Vol.2



1996年2月28日発売
東芝EMI
CD：TYCY-5483
価格：¥3000（税込み）

テレビ東京系列で全国ネットで放映されている人気テレビアニメ「バーチャファイター」のサウンドトラック第2弾が発売される。今回のCDには、主役4人のイメージ・ヴォーカルを収録し、もっとファンに楽しんでもらえるものとなっている。CDのジャケット、そして特典として付いてくるポスターのキャラクターデザインは、田中良氏による描き下ろし！その気になるポスターは、B2の大きさだ。

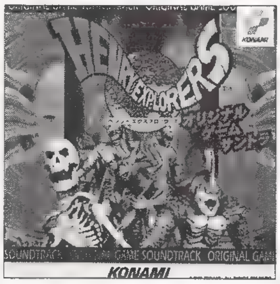
ステレオドラマ もっと！ときめきメモリアル FEB. ～featuring 早乙女好雄～



1996年2月21日発売
キングレコード
CD：KICA-7685
価格：¥2800（税込み）

ときメモシリーズ初の男性フィーチャーが登場！その1人目は、早乙女好雄。今回のドラマでは、高見公人と早乙女好雄が入れ替わり、好雄が大活躍をするというものだ。いつも高見公人が担当しているモノローグ、お題を全部好雄がやってしまいます。CDの内容は、4話分のステレオドラマ、イメージソング、ショートダイアリー、セリフ集、そしてきらめき高校投書箱だ。おまけトラック付き！

HENRY EXPLORERS オリジナル・ゲーム・サントラ



1996年2月21日発売
キングレコード
CD：KICA-7693
価格：¥2200（税込み）

コナミの一番新しいガンシューティングゲーム「ヘンリーエクスプローラーズ」のオリジナルゲームサウンドトラックが発売される。このCDに入っているゲームサウンドは、タイトルデモからプレイヤーランキングのときの曲まですべてオリジナルのものを集めたものだ。その数は31曲。このサウンドの担当はもちろんコナミ矩形波倶楽部。映画感覚抜群のサウンドを楽しむことができるぞ！

TOP10 1/16～1/31 ゲ屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	―	79	もっと！ときめきメモリアルJAN	KR	KICA-7684	2800円
	2位	2	50	ときメモ ボーカルベストコレクション	KR	KICA-7681～2	4200円
	2位	―	50	超人学園ゴウカイザー ボーカルコレクション	BC	BCR-2	2500円
	2位	―	50	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95アレンジ	PC	PCCB-189	2500円
	5位	―	43	スピードキング/対戦ぱずるだま	KR	KICA-7690	2200円
	6位	1	29	鉄拳2	VE	VICL-15050	1500円
	6位	―	29	がんばれギンくん	PC	PCCB-202	1500円
	6位	―	29	バーチャコップ	TE	TYCY-5478～9	3000円
	6位	―	29	もっと!ときめきメモリアルSEP	KR	KICA-7666	2800円
	6位	―	29	アルペンレーサー	VE	VICL-15049	1500円
ビデオトップ10	1位	4	51	バーチャファイター2 アキラ	TE	TYVH-5004	2900円
	2位	1	42	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SS	GV-20	4800円
	3位	2	37	ストリートファイターZERO	SS	GV-19	4800円
	4位	5	32	バーチャファイター2 ジャッキー	TE	TYVH-5005	2900円
	5位	3	23	バーチャファイター2	SS	GV-15	4800円
	5位	10	23	バーチャファイター2 ジェフリー	TE	TYVH-5010	2900円
	5位	―	23	バーチャファイター2 パイ	TE	TYVH-5008	2900円
	5位	―	23	バーチャファイター2 カゲ	TE	TYVH-5011	2900円
	9位	7	19	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	9位	―	19	極上パロディウス	SS	GV-11	6000円

KR：キングレコード SS：新声社 BC：ブロッコリー
TE：東芝EMI VE：ビクターエンタテインメント PC：ポニーキャニオン

CD&ビデオトップ10

CD編

あっら～！ついにトップに立ったときメモシリーズ！いったいVGMはどうなる～！

2位もときメモ！3位にゴウカイザーのボーカルものが入った。

1位だった鉄拳2は6位へ。新作ものがドドーんと入ったが、次号、残れるか？

ビデオ編

4位から1位へVF2、アキラが！他のキャラクターモ強い状態であるが、少しずつであるがその形を崩しつつある。強力なニュータイトルが欲しいといったところ。

弱くなってきたところで顔を出してこれるタイトルが待っているはず！

今号のオススメタイトル

データイーストの新タイトル「骸牙（スカルファング）」が登場するが、この前作となる「空牙」のゲームサウンドを今回オススメCDとしたい。



空牙（PC）

非常に歯切れのいいサウンドはもちろんだが、これにかえて、イカスオリジナルのボイス、そして超カッコイイアレンジバージョン。目を閉じると空を駆け抜ける機影が見えてきそうなサウンドは、とくに必聴ものだ！

コナミといえばやはりシューティングゲーム－その中でも、人気の高かった沙羅曼蛇が「2」となって帰ってきた。前作がこの世に登場したのは今から9年も前のこと。これってかな～り昔の話って感じだよね。でもそのぐらい前だったのに、いいゲームが出ていたんだということを実感できたりもする。

当時はゲームビデオも少なく、シューティングが多かった。名作の一つだよね。



沙羅曼蛇（PC）

GAMEST PRESENTS

松本梨香のゲーマーズナイト

毎週土曜日オンエア中!
TBS(954)25:00～25:30

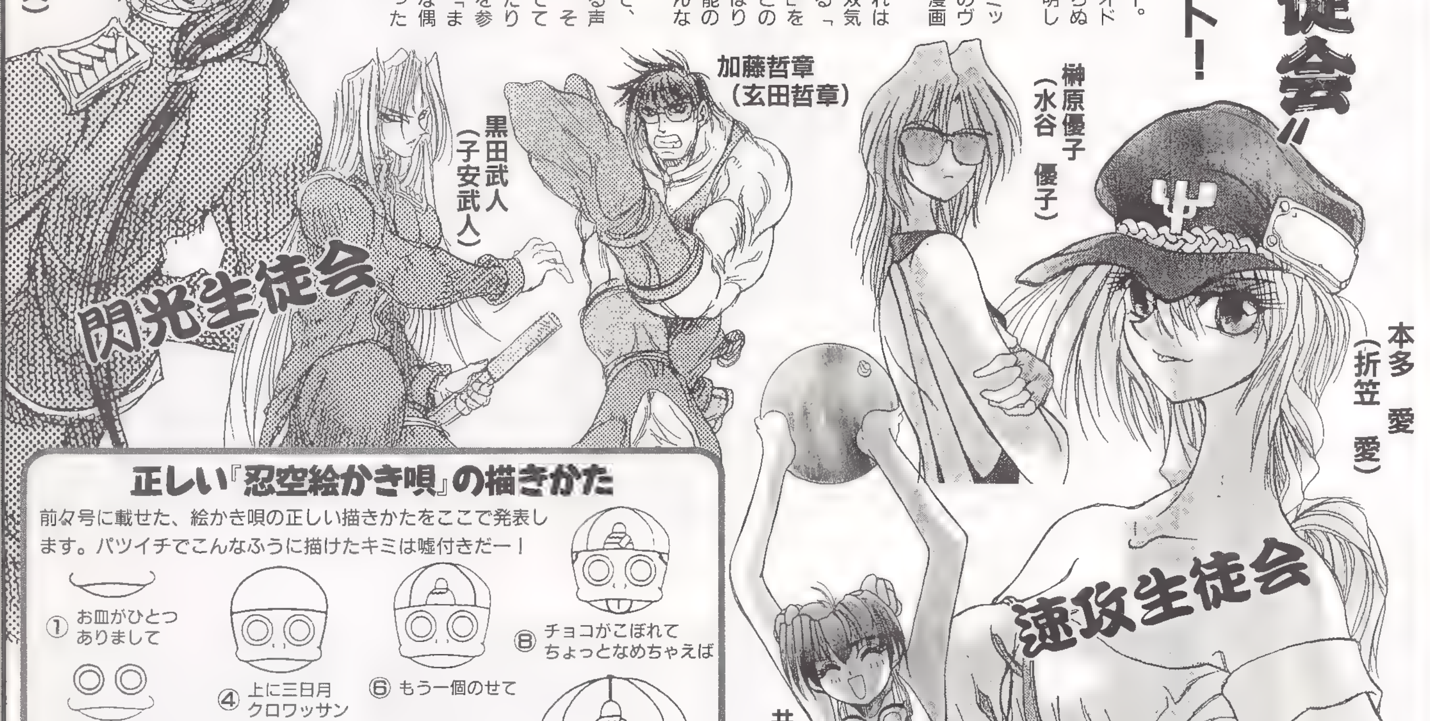
ラジオドラマ "速攻生徒会" いよいよ3月2日スタート!

みぃーなさぁんお待ちかねー。遂に"速攻生徒会"のラジオドラマが始まるよ。よもや知らぬ奴はおらんと思うが一応説明しとく。

"速攻生徒会"とはッ!コミックゲーメストで好評連載中のヴァイオレンス・ハートフル漫画のことなのだ。

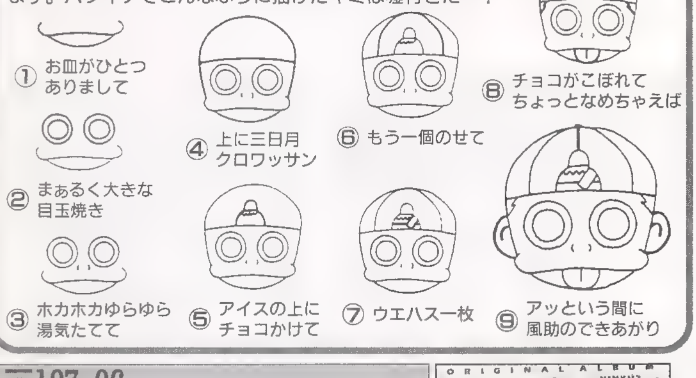
そしてストーリーはッ!?それは「本多　愛」っつう天下無双気味なお姉さんをはじめとする「速攻生徒会」と、「石田保典」を筆頭とする「閃光生徒会」との闘いの記録だ。格闘ゲームばりの必殺技が唸りを上げ、性能の良い通常技が嵐を呼ぶ、そんなマンガだ。

この作品の大きな特徴として、登場人物の名前が、実在する声優のものばかりであること。そして奇遇にも、今回声をあてているのがその声優さんだったりするのだ(以下のキャストを参照)。原作者の小川先生も「まったく信じられない。こんな偶然ってあるんだネ♥」と言ったとか言わなかったとか。



正しい『忍空絵かき唄』の描きかた

前々号に載せた、絵かき唄の正しい描きかたをここで発表します。パツイチでこんなふうに描けたキミは嘘付きだー!



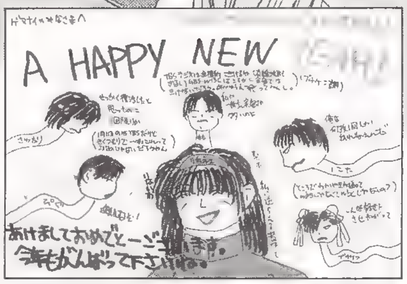
ほか多数の豪華声優陣が出演しまくり!聴けい!

〒107-06
TBSラジオ
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル新声社　ゲーメスト
「松本梨香のゲーマーズナイト」係



オリジナルアルバム
～忍空2～
好評発売中!

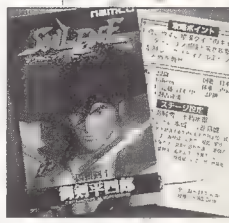


(愛知県　ゆきおん君)もう3月っつー話もありますけど。

アンデスからの風が吹きすさぶ今日この頃いかがお過ごしでしょうか？
耳をすましてごらん。春の足音が聞こえるはずさ…なんてね。

ソウルエッジ デビューフェスティバル開催!!

みんな、ナムコ渾身の新作「ソウルエッジ」はもうプレイした？驚異的なグラフィックと斬新なシステムに感激した人も多いはず。
さて、その「ソウルエッジ」アーケードデビューを記念して全国145店舗のゲームセンターで「ソウルエッジ デビューフェスティバル」が開かれるぞ！
具体的にどんなことをするのかは店によってまちまちで、はっきりとは言えないけど、一例を挙げてみると、
◆「大阪 プラボ千日前店」では3／9、16：30～18：00に「ソウルエッジ ファーストバトル」としてトーナメント戦を行い、コスプレイヤーが登場するイベントを実施。オリジナルツールをプレゼントする抽選会をしちゃうぞ！
ってな具合。
ン!?オリジナルツール？と思った人、反応がはやい！
そのツールとは「ソウルエッジリストウォッチ」、「ソウルエッジキーホルダー」、「ソウルエッジキャラクターカード」の3点。
しかも今回インフォメではこの内の「キャラクターカード」(写真) を限定20名様にプレゼントしちゃうのだ！イヨッ！ナムコさん太っ腹！
てなわけで左記の住所にハガキを送ってみよう。当たるかもよ？
〒101東京都千代田区内神田1－11－4藤吉ビル3F「ソウルエッジ キャラクターカード」プレゼント係
締め切り3／29消印有効


こいつは嬉しい！キャラクタープロフィールを紹介したカード。

「速攻生徒会」CDドラマに殴りこみ!!

コミックゲーメストで大人気の「速攻生徒会」が、キングレコードから発売されるCDドラマになるぞ。
本田愛役には折笠愛、榊原優子役に水谷優子、酒井綾役は久川綾と、まさかと思っていたであろうあの豪華キャスト（下の名前が声優と同じ、という奴ね）が、ずべて実現。頑駄無丸だって登場する。
折笠「自分の名前の役をやるのがこんなにくすぐったいとは思いませんでした。決して本人はこんな攻撃的な性格ではありませんので（笑）」
水谷「CDだと技が見えないので、アニメになるといいですね」
松本保典「それぞれの散り・・どころが聴きどころです」
玄田哲章「もともとプロレスファンなので、その素晴らしい闘いをこれで広められれば、と企んでみました」
と出演者にも大人気だったので、出来は超保証だね！
3月6日にキングレコードから発売されるので、発売日には2800円を持ってCD屋にGOだ！
おまけで焼きプリンはつかないが、買わない奴にァ本田対空だ！



月の氷柱～もうひとつのかまいたちの夜～

ちょいと昔に画期的なサウンドノヴェルソフトとして大ヒットしたSF用ソフト「かまいたちの夜」を覚えてるかな？緻密なストーリーと意外な展開にみんな熱中したと思うんだけど、その「かまいたちの夜」が演劇になった。
ホテル「月の氷柱」を中心に繰り広げられるミステリーは君をステージに釘付けにすることうけあいだ。ちょこっとだけ稽古場をのぞいてきたんだけど、出演者が打ち合わせの合間に「かまいたちの夜」の話で盛り上がったりしていたぞ。


出演者は個性派ぞろいだ!! 演劇ファンは要チェック。

出演者
進藤真理・・・田中広子
村上 透・・・中上雅己
小林二郎・・・蛍 雪次朗
小林今日子・・可愛かずみ他
演出
山崎大輔（劇団スーパー・エキセントリック・シアター）

会場 シアターアプル
公演中～3月10日(日)まで
シアターアプル03－3209－0222


スーパーファミコンから抜け出したストーリーがあなたを虜にする。

世界最強は誰だ!? K-1 GRANDPRIX'96

今年もK－1の季節がやってきた。今年もすごいぞ。このそうそうたるメンバーを見よ。
2年連続優勝のピーター・アーツを筆頭にアーネスト・ホースト、スタン・ザ・マン、サム・グレコ、ジェロム・レ・バンナ、マイク・ベルナルド、アンディ・フグ、ムサシ他8名の猛者が3月10日横浜アリーナで第一回戦を戦うことになる。まさに立ち技地上最強決定戦といった顔ぶれだ。
えっ佐竹の名前がないって。そう今回は残念ながら佐竹選手は欠場。復活に期待しよう。
さて佐竹選手はいないもののこれだけのメンバーが集まるのはK－1だけ。予想を立てるなら大本命は当然ピーター・アーツ。あまりに当然すぎて面白味がないか？
アンディ・フグ涙の初優勝というのもいい感じだがスタン・ザ・マン、ホーストも応援したいところ。
でも去年の大会みたいに、日本では無名だったレ・バンナ、ベルナルドが大活躍なんてこともあるから、未定の残り8選手も気になる。
結局はやってみるまでわからないという至極当然な判断がなされてしまうのだが。
とにかく、まずは一回戦夢見させてもらいましょう。

チケット問い合わせ
チケットぴあ
☎03-5237-9999
チケットセゾン
☎03-5990-9999

INFORMATION

懐かしすぎてわかんないかもしんない!?

'60年代から'70年代にかけてTVアニメの黄金期といわれる時代、数多くの傑作がつくられた。石ノ森章太郎／梶原一騎／ちばてつや／水島新司といった今も第一線で活躍する人たちの原作を元に、製作スタッフも新しいモノをつくろうと意欲的だった。

この当時のTVアニメテーマ曲を集めたビデオがADV（アドバ・ビデオ）から発売された。その名も「懐かし～いTVアニメテーマコレクション」。

ジャズっぽいアレンジがカッコイイ「妖怪人間ベム」や一度聞いたら忘れられない「黄金バット」などの有名どころから「冒険人間シャダー」や「モンシェリCOCO」などちょっとマニアックなモノまで幅広く網羅してある。

それにしても寺山修司って「あしたのジョー」の作詞だけじゃなかったのね…。



©ビー・プロ/NHK/日放映/ちばてつや/第一企画/ムロタニ・ツネ象/放送動画/石森プロ/梶原一騎/荘司としお・園田光慶/NTV/本宮ひろ志/水島新司/佐々木守/東京テレビ動画/大和和紀/渡辺企画/日本テレビ動画

SNKホームページ開設のお知らせ

エ～、世の中インターネットの時代といわれて久しいわけですが、株式情報やどこぞの大統領にメールをおくるなんていってもそれほど実感がわかない。ところがこれが自分の身近なゲーム業界、特にSNKがホームページを開くなんてぇ申しますとホンフゥ使いで爆発ゴローが大好きなーさん（23）なんか大喜びでモダンバレエでも踊っちまうってなしろもんでさあ。

具体的にどんな情報を提供してくれるのかと申しますと、

☆ニュースコーナー

イベントや新製品などの最新情報をお知らせ。SNKの動きが一目でわかる便利なコーナー。

☆ゲーム情報コーナー

"NEO・GEO"のゲームソフト情報コーナー。ストーリーやキャラクターの紹介にとどまらず、裏技情報なども網羅していく予定。

☆ユーザーコーナー

ユーザーからのお便りやイラストを紹介していくなど、ユーザーのあなたが主役の、全員参加しようコーナー。

☆ネオジオワールドコーナー

日本最大級の屋内型テーマパーク「ネオジオワールド」の紹介をするコーナー。

☆会社案内コーナー

株式会社SNKの会社案内をするコーナー。時期によっては人材募集の告知などもする予定らしいから要チェック。

というわけですな。

株式会社SNK　ホームページアクセス先
http://www.neogeo.co.jp

*好評連載中でした「インフォメーションEXPRESS」は都合により掲載を終了させていただきました。投稿していただいた皆さんありがとうございました。

*本誌1／30・2／15合併号で紹介した「カズヤテレカ」プレゼントの応募は締め切らせていただきました。

なお、基本的にインフォメーションで紹介したプレゼントの応募は発売日から一カ月で締め切らせていただきます。よろしくお願いします。

モニター読者発表

〈北海道〉田中正道君　真田知之君
〈青森県〉工藤裕己君
〈秋田県〉前田北斗君
〈山形県〉片桐泰生君
〈栃木県〉小森正樹君
〈群馬県〉吉田貴博君
〈埼玉県〉新井山尚美さん　白形竜一君
〈千葉県〉津森千佳さん　山中賢一君
〈東京都〉板倉勉君　上原賢一郎君　川崎文成君　菅原礼夏さん
〈神奈川県〉阿部正宗君　佐伯雄一郎君　高木慶介君
〈山梨県〉藤巻朋史君
〈長野県〉島田快君　中沢賢司君
〈新潟県〉景山綾さん
〈富山県〉斎藤市輝君
〈石川県〉高田和人君
〈福井県〉松森常和君
〈岐阜県〉阪井祐介君
〈静岡県〉伊藤正登君
〈愛知県〉川本英貴君　戸田武宏君
〈滋賀県〉石本譲君
〈京都府〉池田玲子さん　高澤博寿君
〈大阪府〉田中洋二君　豊田圭君　橋本敦司君　南地崇久君
〈兵庫県〉大野晃一郎君　中重直俊君
〈奈良県〉北中真優実さん
〈和歌山県〉川端俊介君
〈鳥取県〉岩尾勝君
〈岡山県〉土井剛司君　内藤靖隆君
〈広島県〉小田哲男君
〈山口県〉赤塚広昭君
〈愛媛県〉大西雅史君　山内淳君
〈福岡県〉木原大輔君
〈熊本県〉中野孝君
〈宮崎県〉渡辺智恵さん

選考の結果、以上の50名に決定いたしました。これから1年間、忌憚のないご意見をよろしくお願いいたします。

ビデオゲームがなんと!! 1PLAY10円!!



日本橋ゲームセンターフェラーリPARTⅠ・Ⅱは
ビデオゲームが1PLAYたったの¥10！

ファイティングバイパーズ、バーチャファイター2.1、19XX、
沙羅曼陀2などなど…すべて1PLAY¥10 全部で100台

日本橋にきたら『ゲームセンター フェラーリ』へレッツゴー!!

近日、フェラーリPARTⅢもオープン

『ゲームセンター フェラーリ』の場所は地図をみてね!!

コナミ

Mr.五衛門	¥9,800
恋のホットロック	¥140,000
極上パロディウス（ロム）	¥15,000
対戦ぱずるだま（ロム）	¥10,000
ガイアポリス	¥28,000
エスケープキッズ	¥18,000
サプライズアタック	¥10,000
少林寺への道	¥10,000
スーパー魂斗羅	¥48,000
XEXEX	¥40,000
ニューメインスタジアム	¥20,000
パロディウスだ！	¥10,000
ハイパーオリンピック	¥18,000
魔獣の王国	¥100,000
ツインビーヤッホー！（ロム）	¥10,000
ファイナライザー	¥8,000
イーアルカンフー	¥20,000
メガゾーン	¥9,800
ゴルフィンググレイツ2（ロム）	¥10,000
ドラグーンマイト	¥50,000
グラディウスⅡ	¥40,000
グラディウスⅢ	¥40,000
エイリアンズ	¥20,000

タイトー

エレベーターアクション	¥29,000
嗚呼栄光の甲子園	¥10,000
アルバレスタ	¥10,000
火激	¥5,000
スペースインベーダーDX	¥68,000
スーパーマン	¥30,000
タイガーヘリ	¥10,000
ダイノレックス	¥18,000
ダライアス外伝	¥119,000
大旋風	¥10,000
忍者キッズ	¥15,000
バイオレンスファイト	¥18,000
ハレーズコメット	¥20,000
バブルシンフォニー	¥130,000
バブルシンフォニー（ロム）	¥50,000
MJ-12	¥23,000
カイザーナックル（ロム）	¥5,000
ヴォルフィード	¥19,800
ラスタンサーガⅡ	¥39,000
ルナーク	¥15,000
エレベーターアクションリターンズ	¥98,000
メタルブラック	¥69,000
リターンオブザインベーダー（H付）	¥28,000
ハットトリックヒーローズ'95	¥98,000
カダッシュ	¥10,000
森口博子のクイズでヒュー!ヒュー!	¥98,000
レイフォース	¥78,000
スーパーQix	¥10,000
究極タイガー	¥14,800
黄金の城	¥38,000

カプコン

ロストワールド	¥250,000
U.S.ネイビー	¥68,000
ストリートファイター	¥25,000
大魔界村	¥88,000
魔界村	¥33,000
スーパーストⅡ	¥32,000
スーパーストⅡ（ロム）	¥10,000
スーパーストⅡX	¥30,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥9,800
天地を喰らう	¥48,000
ヴァンパイアハンター	¥50,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥40,000
ヴァンパイア	¥45,000
ヴァンパイア（ロム）	¥20,000
マッスルボマー	¥18,000
マッスルボマーDuo	¥30,000
ストリートファイターZERO	¥49,000
ストリートファイターZERO（ロム）	¥35,000
カプコンワールド	¥5,000
クイズ&ドラゴンズ	¥10,000
チキチキボーイズ	¥60,000
キャプテンコマンドー	¥30,000
ストリートファイター（筐体タイプ）	¥25,000
サイドアームズ	¥36,000
ブラックドラゴン	¥29,000
アレスの翼（H無）	¥17,000
ナイツオブザラウンド	¥20,000
キャデラックス	¥30,000
ウィロー	¥98,000
F1ドリーム	¥7,500
ストライダー飛竜	¥128,000
戦場の狼Ⅱ	¥50,000
マーヴルスーパーヒーローズ	¥98,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	¥80,000
サイバーボッツ	¥45,000
サイバーボッツ（ロム）	¥35,000
ストリートファイターザムービー	¥60,000
X-MEN	¥45,000
X-MEN（ロム）	¥35,000

ナムコ

ニューマンアスレチック	¥18,000
ギャプラス	¥50,000
ギャラガ	¥98,000
グロブダー	¥98,000
コズモギャングザパズル	¥5,000
コズモギャングザパズル（海外ロム）	¥10,000
スーパーパックマン	¥98,000
スーパーワールドスタジアム'92	¥25,000
ワールドスタジアム'93	¥25,000
ゼビウス	¥38,000
ディグダグ	¥98,000
ドラゴンバスター	¥90,000
ドラゴンセイバー	¥80,000
スカイキッド	¥98,000
バックランド	¥98,000
バラデューク	¥98,000
ティンクルピット	¥23,000
フォゾン	¥200,000
ドルアーガの塔	¥150,000
ベラボーマン	¥150,000
ニューラリーX	¥150,000
マッピー	¥70,000
マーベルランド	¥70,000
メトロクロス	¥70,000
未来忍者	¥80,000
リブルラブル	¥130,000
ワンダーモモ	¥150,000
ブラストオフ	¥18,000
エメラルディア	¥8,000
ワールドスタジアム'90	¥8,000
Jリーグサッカー V・シュート	¥18,000
グレイトスラッガー	¥8,000
ローリングサンダー2	¥10,000
ナムコクラッシックコレクションVol.1	¥95,000
鉄拳2 Ver.B	¥200,000

バンプレスト

機動戦士ガンダムEX-REVUE	¥20,000

データイースト

ワールドカップバレーボール'95	¥50,000
カルノフ	¥17,000
チャイナタウン	¥10,000
エドワードランディ	¥68,000
クルードバスター	¥23,000
ザ・グレートラグタイムショー	¥45,000
デスブレイド	¥19,000
ドラゴン忍者	¥25,000
ドリームサッカー'94	¥30,000
ファイターズヒストリー	¥8,000
ロボコップ	¥13,000
アクトフェンサー	¥15,000
コブラコマンド	¥8,000
ウルファング	¥50,000
ダンクドリーム'95	¥95,000
ジョー&マックリターンズ	¥25,000

セガ

ウォーリーを探せ	¥10,000
バーチャファイターリミックス	¥80,000
ゴールデンアックスザデュエル	¥130,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	¥5,000
コットン	¥25,000
スタックコラムス	¥10,000
クラッチヒッター	¥13,000
タントアール	¥5,000
ばくばくアニマル（ロム）	¥5,000
テトリス	¥13,000
ボトボト	¥10,000
レッスルウォー	¥8,000
バーチャファイター（アストロ本体）	¥198,000
バーチャファイター（基板のみ）	¥98,000
ぷよぷよ	¥20,000
ぷよぷよ通	¥60,000
DDクルー	¥10,000
Jリーグ1994	¥14,000
極（ロム）	¥30,000

ビデオシステム

スーパーバレーボール	¥5,000
スーパーフォーミュラ	¥3,000
クラッシュレース	¥23,000

テクモ

サボテンボンバーズ	¥10,000
アルゴスの戦士	¥18,000

アイレム

剣豪	¥24,000
ビジランテ	¥9,800
メジャータイトル	¥32,000
メジャータイトル2	¥20,000
ぐっすんおよよ	¥48,000
スパルタンX	¥20,000

その他

ボンピングワールド	¥8,000
クレイジークライマーⅡ	¥78,000
ザ・コンバットライブス	¥3,000
だるま道場	¥10,000
スカッシュ	¥5,000
ヘッドオン（JAMMA付）	¥80,000
テラクレスタ	¥10,000
熱血高校ドッチボール部	¥4,000
WWF レッスルフェスト	¥3,000
グランドストライカー	¥10,000
マジカルクリスタル	¥3,980
やんちゃ丸	¥10,000
スカイソルジャー	¥20,000
ぶたさん	¥39,000
干支物語	¥10,000
キャスルオブドラゴン	¥18,000
サンダー&ライトニング	¥5,000
グランドクロス	¥5,000
がんばれゴン太2	¥30,000
JJスクォーカーズ	¥45,000
ゴークス	¥5,000
セイブカップサッカー	¥12,000
豪血寺外伝	¥35,000
ワールドラリー	¥38,000
空手 チャタンヤラクーシャンク	¥18,000
ギャルズパニック	¥15,000
グレート1000マイルズラリー	¥30,000
スーパー上海	¥25,000
首領蜂（ドンパチ）	¥48,000
バイパーフェイズワン	¥50,000
ガンバード	¥45,000
雷電Ⅱ	¥45,000

NEO·GEO

餓狼伝説3	¥5,000
超人学園ゴウカイザー	¥30,000
サムライスピリッツ	斬紅郎無
双剣	¥20,000
天外魔境真伝	¥18,000
ワールドヒーローズパーフェクト	¥18,000
ザキングオブファイターズ'95	¥35,000

SUPER VEGA 21
取り扱ってます
………………………… ¥65,000
VEGA用サターンケーブル
………………………… ¥8,000

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください！

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
（情報料は無料です。）
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011＃　買いたいなら→220022＃
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に＃を押してください。
④もう一度＃を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

お申し込み方法

●TELでご注文 06-649-7177 ●FAXでご注文 06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ 10：00〜19：00 年中無休

お支払い方法

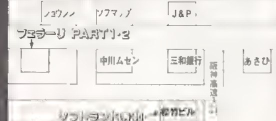
●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。（PM4：00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。）
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行 恵美須支店（普）359374
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒566 大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F ソフトランド秀和
※通信販売でもローン取り扱っております。お問い合わせください。

Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和

〈新住所〉 大阪市浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



すばらしい本屋さん115軒

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

■北海道地方
●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

■東北地方
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666

■関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7269
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII 1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE　3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

■北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

■東海地方
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●やまわWAVE松富店
静岡県静岡市昭府2-24-1
☎054-271-0888
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

■近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
プルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●尚書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

■中国・四国地方
●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●冨田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523

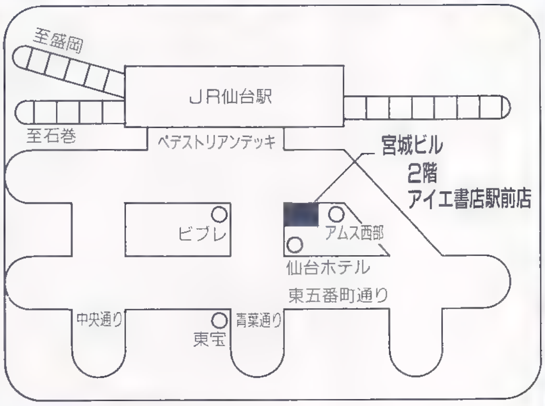
■九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366

今月の本屋さん：アイエ書店仙台駅前店

仙台駅前にありますアイエ書店、駅前店では「ゲーメスト」ムック増刊をはじめとする各種ゲーム雑誌、及び書籍を多数取り揃えております。

また、アニメ ゲームの原画集等も扱っております。特にゲームブックは充実しておりますので、皆様のご来店をお待ちしております。





営業時間 9:00～20:50 年中無休

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。

営業 小林直文 真下直幸 まで
TEL 03（3293）9326

ゲーメスト本誌

No.114（'94年5月15日号） 500円
No.136（'95年1月30日2月15日合併号） 550円
付録：'95年ゲーメストカレンダー
No.138（'95年3月15日号） 550円
付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
No.139（'95年3月30日号） 500円
No.140（'95年4月15日号） 500円
No.141（'95年4月30日号） 530円
No.142（'95年5月15日号） 500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号） 550円
付録：餓狼伝説3ガイドブック
No.145（'95年6月30日号） 550円
付録：PERFECTⅡ
No.146（'95年7月15日号） 550円
付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線
No.147（'95年7月30日号） 530円
付録：ゲーメストグッズパーフェクト
No.150（'95年8月30日9月15日合併号） 550円
付録：KOFポスター ゲーセンMAP
No.151（'95年9月30日号） 530円
No.152（'95年10月15日号） 550円
No.154（'95年10月30日号） 530円
とじ込み付録：ゲーム用語辞典
No.155（'95年11月15日号） 500円
No.156（'95年11月30日号） 530円
No.157（'95年12月15日号） 500円
No.160（'95年12月30日号） 530円
No.162（'96年1月15日号） 530円
No.164（'96年1月30日2月15日合併号） 550円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターⅡダッシュ 1200円
付録：ストⅡダッシュポスター
スーパーストリートファイターⅡ 1280円
付録：スーパーストⅡ特大ポスター
スーパーストリートファイターⅡX 1280円
付録：スーパーストⅡポスター
ヴァンパイア 1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター
No.153（'95年10月15日号増刊） 540円
ゲーメストWORLD VOL.3
No.158（'95年12月15日号増刊） 540円
ゲーメストWORLD VOL.4
No.161（'96年1月15日号増刊） 780円
サムライスピリッツ斬紅郎 奥義絵巻
No.163（'96年2月15日号増刊） 540円
ゲーメストWORLD VOL.5

ゲーメストムック

No.1 サウンドコンプリートストリートファイターⅡX 3500円
付録：Macintosh対応CD－ROM
No.2 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
付録：巨大ポスター 1280円
No.3 豪血寺一族2 1680円
付録：スーパーアレンジCD
No.4 真サムライスピリッツ完全版 1380円
付録：真サムライスピリッツポスター
No.5 バーチャファイター2 Act.1 780円
No.6 ダライアス外伝 980円
No.7 スーパーリアル麻雀PⅡ 1980円
No.8 鉄拳 980円
No.9 ギャラクシーファイト 980円
No.10 バーチャファイター2 Act.2 1380円
No.11 ヴァンパイア ハンター 1380円
付録：描き下ろしB2ポスター
No.12 餓狼伝説3 1280円
付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター
No.13 天外魔境真伝 1280円
付録：B2サイズポスター
No.14 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル 780円
No.15 鉄拳2 Act.1 780円
No.16 ストリートファイターZERO 1380円
付録：B2描き下ろしイラストポスター
No.17 カプコンイラストレーションズ 2000円
No.18 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル 1480円
No.19 バーチャファイター2 Act.3 980円
No.20 サイバーボッツ設定資料集 1800円
No.21 アーケーダー 880円
No.23 鉄拳2ACT2 1280円
No.25 闘神伝2 980円
No.26 ファイティングバイパーズ 980円
No.27 マーヴル・スーパー・ヒーローズ 1380円

※お求めは、書店様か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

初心者の方にも、基板をすでにやっている方にも気に入ってもらえるよう、ミルキーウェイはガンバリます。

ベストバウトボクシング（サブ）	1,000
ピンボ	10,000
エクセライザー	10,000
64番街	9,000
D-DAY	10,000
破兆	8,000
モモコ120%	28,000
テクモ	
でろ〜んでろでろ	TEL
がんばれギンくん	TEL
☆☆☆テクモの新作!	TEL
（まだゲーム名はわからないがポリゴンの格闘!）	
能力向上委員会	TEL
ピンポンフィーバー	5,000
雷牙	12,000
雷龍	10,000
シルクワーム	3,000
ピンボールアクション（H付）	10,000
忍者龍剣伝（US）	8,000
サボテンボンバーズ（NMK）	7,000
ガンディーラー	5,000
ワールドカップ'94	5,000
リムロッキンバスケットボール	1,000
アルゴスの戦士（買取強化中）	
エイトフォース	12,000
オールアメリカンフットボール	知る人ぞ知る
学園パラダイス	3,000
ガズラー	18,000
クイズココロジー2	3,000
ジェミニウイング	10,000
ジンジンジップ	7,000
スーパーハイインパクト	2,000
スーパーピンボールアクション	10,000
スイマー	18,000
タンクバスターズ	6,000
ティードオフ	4,000
忍者龍剣伝	12,000
ファイナルスターフォース	15,000
Vゴールサッカー	6,000
プレアデス	6,000
麻雀クラブ	5,000
ラブリーカード	5,000
リードアングル	8,000
ワールドカップ	5,000
ワールドカップ'90	4,000
バンプレスト	
ガーディアンズ	TEL
美少女戦士セーラームーン	TEL
マクロス	15,000
マクロスII	15,000
ドラゴンボールZ	15,000
マジンガーZ	22,000
機動戦士ガンダム	5,000
ウルトラマン	3,000
ウルトラマン倶楽部	4,000
アルチメイトテニス	5,000
ゴジラ	12,000
SNK	
ハル21（オリジナルP付）	28,000
T.A.N.K.（P付）	25,000
ゲバラ（P無）	10,000
バトルフィールド（P無）	6,000
航空騎兵物語	7,000
バドルマニア（実はおもしろい）	12,000
スカイソルジャー	6,000
ゴールドメダリスト	5,000
名人戦（将棋）	5,000
ジョイフルロード	18,000
スーパーチャンピオンベースボール	5,000
タッチダウンフィーバー	3,000
アテナ	45,000
怒（P無）	18,000
ASO	18,000
ジャンピングクロス	18,000
ジャンボウ（P無）	8,000
怒号層圏	18,000
ファイティングサッカー	2,000
日本物産	
クレイジークライマー	48,000
アームドF	6,000
テラクレスタ（FM音源）	12,000
テラクレスタ	10,000
妖魔忍法帖	6,000
家元（麻雀）	3,000
お嬢さん（麻雀）	2,500
キッドのホレホレ大作戦	8,000
スイートギャル（麻雀）	2,000
制覇（麻雀）	2,000
セカンドラブ（麻雀）	2,000
テラフォース	8,000
ナイトギャル（麻雀）	2,000
ハウスマヌカン（麻雀）	3,000
美女っ子夢物語（麻雀）	5,000
麻雀殺人事件（麻雀）	2,000
麻雀好きの懲りない面々（麻雀）	2,000
トリプルウォーズ（麻雀）	8,000
トリプルウォーズ2（麻雀）	8,000
マグマックス	5,000
ミス麻雀コンテスト（麻雀）	2,000
超時迷宮レジオン	5,000
雀豪レディ	2,000
ロイヤル麻雀	2,000
麻雀パチンコ物語	3,000
ビデオシステム	
ソニックウイングス	10,000
ハットトリス	3,000
F1グランプリ	2,000
F1グランプリII	2,000
ファイナルロマンス	8,000
ファイナルロマンス2	TEL
ファイナルロマンスR	TEL
お雀子クラブ	2,000
お雀子ハイスクール	2,000
お雀子館	2,000
お雀子館2番館	2,000
スーパーフォーミュラ	2,000
闘神ブレイザース	7,000
花合わせ舞姫	3,000
ラビオレプス	12,000
麻雀大予言	2,000
東亜プラン	
ホラーストーリー	8,000
フービー	5,000
ゴークス	5,000
アウトゾーン	10,000
ヴィマナ	8,000
鮫！鮫！鮫！	12,000
ゼロウイング	10,000
テキパキ	5,000
フィグゼイド	8,000
ヘルファイヤー	8,000
麻雀シスターズ	2,000
テクノスジャパン	
コンバットライブス	2,000
ビーチバレーボール	2,000
出世大相撲	15,000
ザ・ビッグプロレスリング	3,000
WWFスーパースターズ	2,000
ダブルドラゴン	4,000
ドッヂボール部	3,000
ブロックアウト	5,000
レッスルフェスト	2,000
UPL	
バンダイク	6,000
アクロバットミッション	6,000
オメガファイター	8,000
シュトラール	7,000
ブラックハート	12,000
カネコ	
エアバスター（ナムコ）	12,000
大江戸ファイト	18,000
マジカルクリスタル	8,000
ビィラップボーイズ	14,000
ジャッキーチェン	TEL
ギャルズパニック2	18,000
アトラス	
ブレイゾン	5,000
豪血寺一族	8,000
豪血寺一族2	18,000
豪血寺外伝	28,000
ドンパチ	35,000
アルファ電子	
エキサイティングサッカー	2,000
将棋	3,000
チャンピオンベースボール	5,000
ウッドプレイス	
キングオブボクサー	2,000
クラッシュロード	8,000
ザ・ディープ	18,000
ファイヤートラップ	6,000
NMK	
ガンネイル	18,000
サボテンボンバーズ	7,000
サンダードラゴン	10,000
サンダードラゴン2	20,000
ハチャメチャファイター	15,000
セイブ	
セイブカップサッカー	8,000
バイパーフェイズ・1	38,000
バイパーフェイズ・1（NEW）	45,000
雷電	18,000
雷電II	45,000
雷電DX	55,000
TAD	
カベール	8,000
ブラッドブラザーズ	10,000
レジオネア	12,000
セタ	
アルバレスタ	6,000
キャッスルオブドラゴン	6,000
キャリバー50（P無）	2,000
スーパーリアル麻雀PII	15,000
スーパーリアル麻雀PIII	28,000
スーパーリアル麻雀PIV	18,000
スーパーリアル麻雀PV	38,000
華合わせ	4,000
五月陣戦	12,000
メタフォックス	28,000
ダイナックス	
クイズTV合衆国Q&Q	2,000
雀卓（麻雀）	2,000
ダイヤルQ2（麻雀）	2,000
華の舞（花札）	3,000
華弥生（花札）	3,000
麻雀ディプロマット	2,000
舞姫（花札）	3,000
雀神（麻雀）	3,000
ねるとん牌館団	2,500
スーパー華パラダイス	10,000
アマンドピンキー	3,000
麻雀フライデー	2,000
ビスコ	
ザ・麻雀	2,000
ドリフトアウト	9,000
麻雀仕様	3,000
干支物語	8,000
連珠貴族	12,000
フェイス	
クイズDNAの反乱	2,000
サンドスコーピオン	8,000
ノストラダムス	18,000
クイズすくらんぶる	2,000
彩京	
戦国ブレード	TEL
戦国エース	18,000
バトルクロード	10,000
ガンバード	35,000
その他	
エアーウルフ（九娯）	15,000
ブルーホーク（NTC）	8,000
ガルフストーム（メディア）	12,000
グランドストライカー（ヒューマン）	5,000
ブレイジングトルネード	15,000
Mr.Do!（アンプ付・ユニバーサル）	18,000
Mr.Do!キャッスル（アンプ付）	25,000
ブランディア（アルュメ）	18,000
バルバルークの伝説	8,000
ミスタークーガー（ATW）	15,000
ファニーマウス（中央リース）	18,000
グランドクロス（エクセレント）	5,000
アンブッシュ（日本アミューズ）	15,000
パチフィーバー（P無）	10,000
IQブロック（エイブル）	5,000
牌砦（メトロ）	3,000
牌砦II（メトロ）	5,000
龍龍（中日本）	7,000
クイズぱにくるふぁんたじ〜	3,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
ギガンデス（イースト）	8,000
クラウンズゴルフハワイ（エスコ）	5,000
上海（サン電子）	8,000
上海II（サン電子）	15,000
マスタッシュボーイ（メディア）	6,000
スカイアラート（メトロ）	7,000
オフザウォール	8,000
タイムキラーズ	15,000
ニューアトミックパンク	10,000
ブラッドストーム	12,000
ミスティックライダー	8,000
リリーフピッチャー	5,000
がんばれゴンタ	5,000
その他（麻雀）	
スーチーパイII（ジャレコ）	TEL
グッとE雀（テクモ）	5,000
麻雀プリンセスリーグ	7,000
アイドル麻雀放送局	2,000
個人教授（ホームデータ）	3,000
女子プロレス（ホームデータ）	3,000
麻雀ナイト	2,000
コイコイ（セタキカク）	3,000
リアル麻雀牌々（アルバ）	2,000
雀師（イーグル）	3,000
ジャントツ（サンリツ）	4,000
ジャントツスーパー（サンリツ）	5,000
麻雀狂時代（サンリツ）	3,000
真由美ちゃん危機一髪	3,000
MVS	
業務用ネオジオマザー	TEL
餓狼伝説	1,000
餓狼伝説2	1,200
餓狼伝説スペシャル	1,500
餓狼伝説3	3,000
リアルバウト餓狼伝説	TEL
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,200
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,200
ワールドヒーローズ2JET	1,400
ワールドヒーローズパーフェクト	2,000
サムライスピリッツ	1,500
真サムライスピリッツ	2,000
サムスピ斬紅郎無双剣	TEL
KOF'94	TEL
KOF'95	TEL
KOF'96	?
KOF'97	????
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,500
痛快GAN GAN行進曲	6,000
パルスター	15,000
ASOII	4,000
戦国伝承	2,000
戦国伝承2	2,000
得点王1〜3	TEL
ベースボールスターズ1・2	TEL
キングオブザモンスターズ	1,800
ザ・スーパースパイ	2,500
麻雀狂列伝	4,000
ファイヤースープレックス	700
みなさんのおかげさまです	4,000
トップハンター	10,000
ビューポイント	10,000
ミラクルアドベンチャー	7,000
フットボールフレンジー	1,500
ファイトフィーバー	12,000
パワースパイクスII	3,000
ライディングヒーロー	3,000
サッカーブロール	1,400
バーニングファイト	2,000
ロボアーミー	3,000
あしたのジョー伝説	1,500
エイトマン	1,500
クイズ大捜査線	2,000
クイズ迷探偵ネオ&ジオ	2,000
クロスソード	6,000
ゴーストパイロット	3,000
雀神伝説	12,000
スーパーベースボール2020	2,000
スラッシュラリー	2,500
ソニックウイングス2	5,000
ソニックウイングス3	TEL
ダブルドラゴン	5,000
ダンクドリーム	5,000
パズルボブル	TEL
フライングパワーディスク	5,000
ミューティションネーション	2,000
ラギ	5,000
ラストリゾート	5,000
リーグボウリング	6,000
ニンジャコマンドー	7,000
ニンジャコンバット	2,000
NAM-1975	3,000
ステークスウィナー	TEL

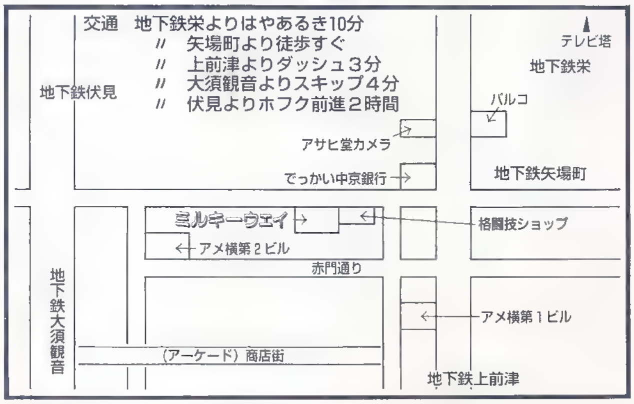
その他色々有ります。

基板・コントロールBOX買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

コントロールBOX全機種有り！
マージャンパネルも有り。

筐体・大型物取扱可！
中古はケースバイケースになります。
まずはお電話ください。

アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
（本当か〜!?でもいっしょうけんめいやります）



全国通信販売！ リスト以外にも色々入荷しています。とにかくまずお電話ください。

ストZEROの新作予約受付中！（その他、新作なんでも予約OK）

カプコン

D&Dシャドーオーバーミスタラ	TEL
19XX	TEL
マーヴル・スーパーヒーローズ	TEL
ストZERO	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
X-MEN	TEL
スーパーストⅡX	TEL
ヴァンパイア	TEL
サイバーボッツ	TEL
パワードギア	TEL
スーパーマッスルボマー	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
スーパーストⅡ	特価
ロックマン・ザ・パワーバトル	TEL
闘神伝2	TEL
ロストワールド（海外版で自作P付）	65,000
ストライダー飛竜	55,000
ストライダー飛竜（US）	40,000
大魔界村	58,000
大魔界村（US）	48,000
天地を喰らうⅡ	20,000
キャディラックス	25,000
キャプテンコマンドー	20,000
マジックソード（US）	15,000
ザキングオブドラゴンズ	20,000
ワンダー3	48,000
ナイツオブザラウンド	12,000
ナイツオブザラウンド（US）	8,000
戦場の狼Ⅱ	26,000
戦場の狼Ⅱ（US）	22,000
戦場の狼（US）	5,000
ストリートファイター（US）	14,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストⅡダッシュ	8,000
ストⅡダッシュターボ	10,000
1942	12,000
エグゼドエグゼス	38,000
ブロックブロック（P付）	15,000
クイズ殿様の野望	2,000
クイズ三国志	2,000
アタックス（実は名作?）	5,000
1943	12,000
F1ドリーム	3,000
カプコンボウリング（P付）	10,000
クイズカプコンワールド	3,000
クイズカプコンワールド2	4,000
サイドアーム	8,000
ソンソン	12,000
ドカベン	3,000
ハテナ?の大冒険	3,000
バルガス	12,000
必殺 無頼拳	12,000
ファイナルファイト	12,000
マッスルボマー	8,000
魔界村	18,000
マジックソード	20,000
ラッシュ&クラッシュ	18,000
ラストデュエル	12,000

コナミ

沙羅曼蛇2	TEL
ときメモ対戦ぱずるだま	TEL
サッカースーパースターズ	TEL
セクシーパロディウス	TEL
クライムファイターズ	12,000
クライムファイターズ2	12,000
マーシャルチャンピオン	15,000
XEXEX	28,000
ドラグーンマイト	TEL
ツインビーヤッホー！	TEL
対戦ぱずるだま	TEL
リーサルエンフォーサーズ（銃付、JAMMAでOK）	58,000
ホットチェイス（自作P付）	28,000
魔獣の王国（ポスター付）	70,000
悪魔城ドラキュラ	75,000
出たな!!ツインビー	14,000
スラムダンク	45,000
ゴルフィングレイツ（P無）	8,000
スーパー魂斗羅	35,000
T.M.N.T.	10,000
バイオレントストーム	38,000
ジュノファースト	35,000
Mr.五右衛門	12,000
ロックンロープ	38,000
フロッガー	15,000
プーヤン	35,000
タイムパイロット	25,000
タイムパイロット'84	28,000
サーカスチャーリー	15,000
ハイパーオリンピック	15,000
ハイパーオリンピック（US）	8,000
ハイパーオリンピック'84	14,000
アミダー（?）	12,000
新入社員とおる君（US）	6,000
マンハッタン24分署	5,000
スーパーバスケットボール	3,000
メガゾーン	9,000
イーアルカンフー	12,000
クォース	5,000
グラディウスⅡ	33,000
グラディウスⅢ	33,000
グリーンベレー	6,000
コンバットスクール（P付）	38,000
サンセットライダーズ	20,000
ハスラー	3,000
パロディウスだ！	12,000
ラビリンスランナー	15,000
リングの王者	5,000
ロードファイター	10,000
ライフフォース（沙羅曼蛇USロム付）	48,000

ナムコ

ソウルエッジ	TEL
鉄拳	TEL
鉄拳2	TEL
鉄拳2Ver.B	TEL
ナムコクラシックVol.1	TEL
マッハブレイカーズ	38,000
スティールガンナー2（自作P付、鉄板付）	65,000
ファイナルラップ3（自作P付）	35,000
アウトフォクシーズ	38,000
ギャラガ（?）	10,000
ギャラガ'88	25,000
フォゾン	110,000
ハングリーマン（?）	18,000
スーパーパックマン（US・H付）	38,000
パックマニア	28,000
ディグダグ	18,000
スカイキッド	45,000
スプラッターハウス	28,000
リブルラブル（H付）	42,000
バラデューク	32,000
デンジャラスシード	15,000
ピストル大名の冒険	15,000
インディアナジョーンズ（アタリ）	45,000
コズモギャングザビデオ	15,000
コズモギャングザパズル	6,000
エクスバニア	8,000
ティンクルピット	10,000
グレートスラッガーズ	2,000
スーパーワールドコート	8,000
ギャラガ	18,000
クラックス	3,000
源平討魔伝	38,000
タンクフォース	10,000
ニューマンアスレチック	15,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	3,000
未来忍者	38,000
妖怪道中記	20,000
ランパート	5,000
ワールドコート	10,000
ボスコニアン	45,000
クエスター（P付）	TEL

セガ

アフターバーナーⅡ（自作P付）	28,000
バーチャファイター（JAMMA付）	30,000
バーチャファイター2（アストロシティ）	TEL
バーチャファイター2（JAMMA付）	TEL
バーチャファイター2.1	TEL
ファイティングバイパーズ	TEL
ファンキーヘッドボクサー	TEL
サンドアール	TEL
モンスターレア	12,000
シャドーダンサー	12,000
ダークエッジ	28,000
ゴールデンアックスデスアダーの復讐	40,000
ソニックザヘッジホッグ（P付）	25,000
バーニングライバル	18,000
ザ・Jリーグ1994	15,000
アクションファイター	28,000
ボナンザブラザーズ	18,000
ぷよぷよ通	35,000
ぷよぷよ	8,000
コラムス	5,000
スタックコラムス	3,000
フラッシュポイント	5,000
フリッキー	28,000
アレックスキッド	24,000
4Dウォリアーズ	35,000
ベイルート	5,000
DDクルー	5,000
チョップリフター	12,000
レッスルウォー	3,000
フラワー	15,000
クラッチヒッター	5,000
ティップタップ	38,000
フリーキック（P無）	3,000
ダイナミックカントリーゴルフ（P付）	15,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
ぱくぱくアニマル（サブ）	3,000
エジホン探偵事務所	5,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル	5,000
アッポー	16,000
アラビアンファイト	23,000
イチダントアール	3,000
M.V.P.	3,000
エンゼルキッズ	8,000
ガルディア	5,000
ギガス（P無）	5,000
クイズ廊下に立ってなさい	2,000
コットン	16,000
忍	8,000
雀狂（麻雀）	2,000
獣王記	6,000
スパイダーマン	15,000
青春スキャンダル	20,000
タフターフ	5,000
脱子ちゃん雀荘（麻雀）	4,000
テディボーイブルース	30,000
テトリス	7,000
所さんのまーまーじゃん2	3,000
パーフェクトビリヤード	3,000
ピタゴラスの謎（P無）	3,000
ファンタジーゾーン2	20,000
フューチャースパイ	38,000
ボトボト	3,000
ムーンウォーカー	18,000
メジャーリーグ（P無）	3,000
メジャーリーグUSA（P無）	3,000
UFO戦士ようこちゃん	TEL
ワンダーボーイ	12,000

データイースト

スカルファング	TEL
ダークシール	12,000
ダークシールⅡ	10,000
ファイティングファンタジー	15,000
ドラゴンガン（自作P付）	45,000
ドラゴンニンジャ	10,000
魔境戦士（P無）	6,000
デスブレイド	7,000
ロボコップ	8,000
アクトフェンサー	8,000
ファイターズヒストリー	2,000
シークレットエージェント（US）	6,000
ウエスタンエクスプレス（US）	9,000
B-ウイング	28,000
空手道	8,000
プロゴルフ	2,000
プロテニス	2,000
トライアウト	2,000
コンペティションゴルフ	2,000
水滸演武（サブ）	5,000
イエローキャブ	8,000
エドワードランディ	40,000
カルノフ	8,000
キャプテンアメリカ	12,000
コブラコマンド	7,000
サイドポケット	3,000
シュートアウト	2,000
スーパーダブルテニス	2,000
SRD	8,000
スタジアムヒーロー	2,000
トリオザパンチ	5,000
ハンバーガー	25,000
バーディートライ	2,000
ビッグプロレス	3,000
ラストミッション	8,000
リバレーション	6,000
ワンダープラネット	15,000

タイトー

F-3シリーズ色々	TEL
ガンフロンティア	45,000
グリッドシーカー	40,000
スペースインベーダーDX	15,000
リターンオブザインベーダーズ	15,000
レインボーアイランドEX	20,000
タイガーヘリ	8,000
ハレーズコメット	15,000
グレートソードマン	18,000
エクスターミネーション	10,000
バトルシャーク（自作P付）	15,000
アルペンスキー	45,000
スラップショット	8,000
ダイノレックス	15,000
嗚呼栄光の甲子園（サブ）	800
サイレントドラゴン	6,000
チャイニーズヒーロー	3,000
ラスタンサーガ	18,000
フロントライン（自作P付）	20,000
トップランキングスターズ	2,000
バイオレンスファイト	8,000
エンパイアシティ1931	8,000
チャンピオンレスラー	2,000
キック&ラン	2,000
アルバレスタ（セタ）	8,000
火激	3,000
スーパーQix	8,000
黄金の城（US）	25,000
ジャングルキング（US）	22,000
飛龍の拳	15,000
龍神	15,000
女子バレーボール	2,000
VSスマッシュ	5,000
パニックロード	12,000
クイズ人生劇場（サブ）	1,000
クイズ地球防衛軍（サブ）	1,000
クイズクレヨンしんちゃん	1,500
クイズクレヨンしんちゃん2	1,500
飛鳥&飛鳥	15,000
アルカノイド（P無）	4,000
インセクターX	5,000
エキサイティングアワー	5,000
影の伝説	25,000
奇々怪界	10,000
クイズH.Q.	6,000
クロスシューター	5,000
サンダーフォックス	8,000
スクランブルフォーメーション	30,000
スペースインベーダー	50,000
ダークミスト	18,000
ダイナマイトリーグ	3,000
チャンピオンレスラー	3,000
デッドコネクション	9,000
特殊部隊UAG	7,000
ドンドコドン	7,000
ナックルジョー	7,000
バブルボブル	30,000
ヒットジアイス	3,000
飛翔鮫	9,000
ピット&ラン	4,000
ピンポンキング	5,000
ファイティングホーク	4,000
リベンジオブDOH	4,000
レイメイズ	7,000
レインボーアイランド	20,000

アイレム

海底大戦争（やっぱりアーケード版が良い！）	22,000
ガンフォース	8,000
フック	15,000
剣豪	10,000
ぐっすんおよよ	8,000
おっさんうようよ	ないない
ドラゴンブリード	12,000
ジッピーレース	TEL
妖獣伝	5,000
スペランカー（名作！）	18,000
快傑ヤンチャ丸	5,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	3,000
R-TYPE	15,000
R-TYPEⅡ	15,000
イメージファイト	8,000
エアデュエル	10,000
X・マルチプライ	14,000
スパルタンX	10,000
スペランカーⅡ	15,000
ビジランテ	3,000
Mr.ヘリの大冒険	12,000
メジャータイトル	5,000
メジャータイトル2	10,000
ファイヤーバレル	22,000

ジャレコ

ゲーム天国	TEL
テトリスプラス	TEL
P-47 ACES	TEL
湾岸戦争	TEL
エンジェルキッス	TEL
アイドル雀士スーチーパイⅡ	TEL
天聖龍	10,000
フォーメーションZ	12,000
フィールドコンバット	12,000
ロードオブキング	12,000
エクセリオン	7,000
エクセリオン（?）	4,000

ミルキーウェイ

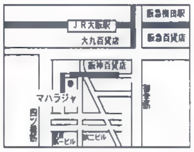
TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
住所 〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F
営業時間 お店……………11:00AM〜7:30PM
通販TEL……10:00AM〜10:00PM
毎週水曜日は定休日です

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。（自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

ブロッコリーインフォメーション vol.8

コスパ in 大阪マハラジャ 2

1996年3月3日（日）
10：00〜15：00

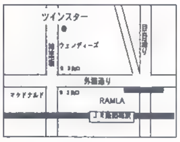


コスパin大阪マハラジャ
☎06-633-3261
プランニングRE　コスパ実行委員会

場所：マハラジャ
大阪府大阪市北区梅田1-9-20　大阪マルビル2F

コスパ in ツインスター 4

1996年3月23日（土）
13：30〜17：45



コスパinツインスター
☎03-5387-6781
ブロッコリー　コスパ実行委員会

場所：ツインスター
東京都新宿区神楽坂2-11

前売：3000円（当日：男性4000円 女性3500円）
全国のチケットぴあ（ツインスター：03-5237-9999 マハラジャ：06-363-9999）
または渋谷コスパショップ（03-3770-3383）にて好評発売中。

オールジャンル同人誌即売会

3月1日より全国のコミック専門店にて
カタログ発売開始

コミックキャッスル VOL.8

〜スプリング・カーニバル in サンシャイン〜

コスプレ不可

日　時　1996年3月10日（日）10:30~15:00
会　場　池袋サンシャイン・ワールドインポートマート4F

コミックキャッスル

エヴァンゲリオン＆恋愛・育成シュミレーションスペシャル

エヴァンゲリオン＆恋愛・育成シュミレーション
(同級生・卒業・ときめきメモリアル等) の同人誌即売会

コスプレ不可

日　時　1996年3月17日（日）11:00~15:00
会　場　池袋サンシャイン・文化会館2F・Dホール

お問合せ　〒178 東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーコミックキャッスル準備会
☎03-3921-3340（月〜金 AM10：00〜PM5：00）

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル
コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-8　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



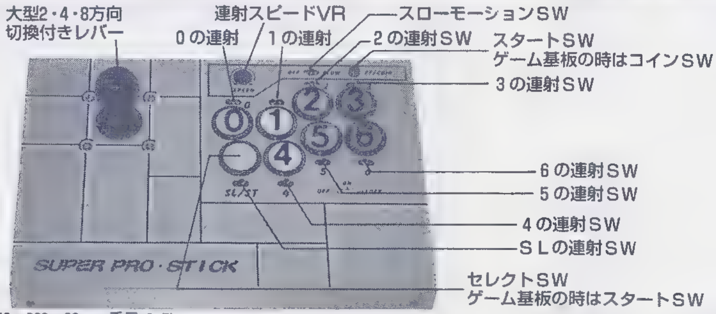
注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。
型番AV-5000 ¥26,000 付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

* AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆
RGB21コード …………… ¥3,500
RGB15コード …………… ¥5,000
S端子コード …………… ¥2,500
VHFコード …………… ¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆
RGB21延長コード……… ¥5,000
RGB15延長コード……… ¥5,000

究極のSUPER PRO-STICK!!
自由自在にSW設定。又、同時押しのSW設定できます。



寸法 320×220×30㎜ 重量 1.5kg
型番 Σ-8000TB ¥15,800
注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



* スーパーファミコン用コード(型番SF) ………… ¥4,000
* ネオ用コード(型番N) ………… ¥2,500
* メガドライブ用コード(型番MD) ………… ¥4,000
* 2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2) …… ¥2,000
* 6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6) …… ¥4,000
* マスターシステム用コード(型番MM) ………… ¥2,000
* パソコン用コード(型番PP) ………… ¥1,500
* コントロールBOX接続用コード(型番AS) ………… ¥2,500
* サターン用コード(型番ST) ………… ¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴
* 別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★★★新製品★★★★★★★
プレイステーション用コード‥ ¥4,000
サターン用コード…………… ¥4,000
注意:Σ-8000専用です。以前のスティックには使用できません。

お申込方法
* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円です。
* お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

★★ステレオ基板用ハーネス★★
●ネオジオ用…………………… ¥3,500
●コナミ用…………………… ¥3,500
●システムⅠ用…………………… ¥3,500
●システムⅡ用…………………… ¥4,000

注意
以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

全国通信販売!!

お電話一本で翌日にはお手元にお届けします！

（一部地域の方は配達日が変わります。）

ヤマトコレクトサービス使用
手数料￥1,000
（一部地域・一部商品￥1,600）

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。（50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り）

お願い

- ●人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
- ●新作予約のキャンセルは発売日3日前までにお願いします。
- ●返品、交換はできません。（新品故障の場合は、メーカー保証です）
- ●キャンセル不可（発送後のキャンセルは往復送料をいただきます）
- ●品切れの場合は、ご容赦下さい。（予約すれば意外と早くお手もとに届きます）
- ●中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- ●販売価格は変更する場合があります。
- ●今回の広告の価格は2/12現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。税別価格

エマーソンの超目玉

すべて先着50名限り
新品・税別

※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様 各1本限り受付ます
★目玉商品は中古品との交換はできません

3/2（土）AM11：00から受付開始

SF 激闘バーニングプロレス	￥10,800	⇨	￥1,980
SF スーパーファミスタ5	￥6,980	⇨	超目玉
SF ワイアラエの奇蹟	￥9,800	⇨	￥2,980

家庭用 ネオジオ

ROMカセット

	新品	中古	買取
餓狼伝説3	×	8800	6000
ザキングオブファイターズ94	×	6800	4000
ザキングオブファイターズ95	×	16800	12000
サムスピ新紅郎無双剣	11980	9800	3900
真・サムライスピリッツ	2980	2600	1000
ソニックウイングス3	×	9800	4500
得点王3	×	4800	2000
パルスター	×	14800	6000
風雲黙示録	×	9800	6000
リアルバウト餓狼伝説	29980	24800	20000
Wヒーローズ パーフェクト	×	11800	8500

ネオジオCD

	新品	中古	買取
餓狼伝説3	5980	1200	400
ザキングオブファイターズ95	6480	4800	2000
サムスピ新紅郎無双剣	7480	3800	2200
リアルバウト餓狼伝説 2/23	6980	5800	3400

ハード&パーツ

	新品	中古	買取
ネオジオ	19980	8800	5000
ネオジオCDトップ	25980	14800	10000
ネオジオCDフロント	×	14800	10000
ネオジオCD-Z	39800	37800	32000

買取目玉商品

SF RPGツクール 2	4800
SF アメリカ横断ウルトラクイズ	3000
SF アラジン	4000
SF アンジェリーク	5000
SF アンジェリークプレミアムBOX	6000
SF イース 5	4000
SF 磯釣り～離島編～	6000
SF ウィザードリー 6	6000
SF 海釣り名人スズキ編	4500
SF 海腹川背	4200
SF エアーマネジメント 2	4000
SF 永遠のフィレーナ	4000
SF SDガンダムX3 G NEXT	5000
SF NBA実況バスケット	4500
SF エメラルドドラゴン	3000
SF 大物ブラックバス	4500
SF オセロワールド	4000
SF 仮面ライダー	6000
SF 川のぬし釣り 2	5000
SF ガンハザード	5000
SF ゴエモン キラキラ道中	5500
SF がんばれゴエモン 3	4200
SF 鬼神童子ゼンキ 電影雷舞	4000
SF 機動戦士Zガンダム	5000
SF 機動武闘伝Gガンダム	4500
SF キャプテン翼 J	4200
SF 旧約・女神転生	3600
SF きんぎょ注意報	4500
SF クロックタワー	6000
SF 月面のアヌビス	4000
SF 剣勇伝説ヤイバ	4000
SF 甲子園 4	4000
SF 鋼鉄の騎士 3	4200
SF ゴジラ怪獣大決戦	5000
SF 紺碧の艦隊	5000
SF ざくろの味	4200
SF 3×3EYES 獣魔奉還	4000
SF 鮫亀	5000
SF ザ・モノポリー 2	5000
SF 三国志英傑伝	5600
SF サンスポフィッシング渓流王	4500
SF シヴィライゼーション	5000
SF 将棋最強	6000
SF 将棋皇	6000
SF 商人よ大志を抱け！	4200
SF 新スタートレック	4500
SF 真なきの竜	5000
SF スーパー億万長者ゲーム	4500
SF スーパー上海	5800
SF スーパー将棋 3	5700
SF スーパー人生ゲーム 2	4000
SF ステルス	4000
SF スーパードッグファイト	5000
SF スーパートランプコレクション	4000
SF スーパービリヤード	4500
SF すーぱーぷよぷよ通(2)	5000
SF スーパーブラックバス 2	5000
SF スーパーブラックバス 3	6000
SF スーパーボンバーマン3	4800
SF ヨッシーアイランド	5000
SF スーパー野球道	6000
SF スレイヤーズ	4000
SF 聖剣伝説 3	4000
SF ゼロヨンチャンプRR-Z	7000
SF 戦国の覇者	4000
SF 全日本GT選手権	3500
SF ダービースタリオン 2	3500
SF ダービースタリオン 3	4000
SF ダービージョッキー 2	5000
SF 第3次スーパーロボット大戦	3000
SF 大爆笑人生劇場サラリーマン編	4200
SF タクティクス・オウガ	4500
SF ちびまる子ちゃん	4000
SF 超ゴジラ	3500
SF 超時空要塞マクロス	4000
SF 晦一つきこもり	4000
SF 提督の決断 2	4600
SF テイルズオブファンタジア	7500
SF デザートファイター	4500
SF TVアニメスラムダンクSD	4500
SF 伝説のオウガバトル	2500
SF 天地を喰らう三国志群雄伝	4000
SF DOOM	5000
SF ときめきメモリアル	5000
SF トップマネジメント 2	4500
SF ドラゴンクエスト5	3000
SF DBZ 超悟空伝覚醒編	4500
SF トルネコの大冒険	3800
SF 西陣パチンコ物語	5000
SF 信長の野望・天翔記	6000
SF Parlor!パーラー！3	6000
SF Parlor!パーラー！4 CR	6000
SF 幕末降臨伝ONI	5000
SF パズルボブル	4200
SF バハムートラグーン	4600
SF 早指し二段森田将棋 2	7000
SF 遥かなるオーガスタ 2	4500
SF 美少女戦士セーラームーンR	3000
SF ファーランドストーリー2	5500
SF ファイナルファイト タフ	4500
SF 不思議のダンジョン2風来のシレン	4500
SF プリンセスメーカー	4000
SF ブロックくずし	4500
SF プロ麻雀 極 3	6000
SF HEIWAパチンコワールド 2	5000
SF ボールブレッドガン	4500
SF 麻雀大会 2	4200
SF 魔女たちの眠り	4500
SF 魔神転生 2	3500
SF マスターズ遥かなるオーガスタ3	4800
SF 松方弘樹スーパートローリング	3500
SF 魔導物語はなまる大幼稚園児	4000
SF 水木しげるの妖怪百鬼夜行	4000
SF 無人島物語	6000
SF もってけOh!ドロボー	4000
SF 幽遊白書ファイナル	4200
SF リーディングカンパニー	4500
SF リジョイス	4000
SF ロックマンX 2	4000
SF ロックマンX 3	5800
CD あすか120%マキシマ	3500
CD 風の伝説ザナドゥ2	3000
CD 銀河婦警伝説サファイア	4500
CD 真説しあわせうさぎ	7000
CD 将棋デタベース棋友	3500
CD スーパーリアル麻雀P5	3000
CD 聖夜物語	3500
CD 天地無用！魎皇鬼	2800
CD 同級生	3000
CD ときめきメモリアル3/29再販	5000
CD ドラゴンナイト&グラフティ	4000
CD 初恋物語	2800
CD プライベートアイドル	2500
CD ムーンライトレディ	2500
CD リンダキューブ	3000
CD レッスルエンジェルス	2500
FX キューティーハニーFX	3000
FX リターントゥゾーク	3800
FX ルナティックドーン FX	3000
SS アイドル雀士スーチーパイRemix	4500
SS アメリカ横断ウルトラクイズ	3500
SS ウィザーズハーモニー	3000
SS ウィングアームズ華麗なる撃墜王	3500
SS ヴァンパイアハンター	3800
SS AI将棋	3500
SS X JAPAN バーチャルショック	3300
SS NBAジャムトーナメントエディション	3000
SS F-1ライブインフォメーション	3500
SS おまかせ退魔業	2600
SS ガーディアンヒーローズ	3600
SS 海底大戦争	3500
SS 柿木将棋	3000
SS 金沢将棋	3300
SS ガンバード	3000
SS 機動戦士ガンダム	4000
SS 球転界	2800
SS キングオブボクシング	3200
SS クイズ365	3400
SS クォヴァディス	3800
SS クロックワークナイト	3000
SS ゲームの達人	3200
SS 結婚	2500
SS ゲボッカーズ対戦ケーブル付	2800
SS GOTHA2・天空の騎士	2800
SS 極上パロディウスだ	2500
SS ゴジラ 列島震撼	3000
SS サイドポケット2	2100
SS サイベリア	2800
SS ザ・タワー	4000
SS ザ・ハイパーゴルフデビルズコース	3000
SS ザ野球拳SPECIAL	3200
SS 三国志 4	5000
SS サンダーストーム&ロードブラスター	2600
SS サンダーホーク2	3800
SS シーバスフィッシング	2800
SS Jリーグサッカークラブをつくろう	4000
SS 実戦麻雀	3600
SS シムシティ2000	2500
SS 上海 万里の長城	3000
SS 将棋まつり	4000
SS 新世紀エヴァンゲリオン	3000
SS 真女神転生デビルサマナー	4000
SS スーパーリアル麻雀P5	3200
SS スーパーリアル麻雀グラフティ	3600
SS ストリートファイターZERO	2500
SS セガビクトリーゴール	3000
SS セガラリー・チャンピオンシップ	3000
SS 占都物語～その1～	3800
SS タイタンウォーズ 3/8	2800
SS ただいま惑星開拓中！	3000
SS ちびまる子対戦ぱずるだま	3500
SS 提督の決断2 2/23	6000
SS デイトナUSA	2200
SS テーマパーク	3000
SS デスマスク	3400
SS DX人生ゲーム	3600
SS 天地無用！魎御理温泉	4000
SS 餓KING THE SPIRITS	3200
SS 闘神伝S	3200
SS ときめき麻雀パラダイス	3300
SS 信長の野望 天翔記	5000
SS 野茂英雄ワールドシリーズベースボール	2800
SS バーチャフォトスタジオ	3600
SS バーチャファイター2	3500
SS バーチャコップ	3800
SS バーチャコップガンセット	6000
SS バーチャルオープンテニス	4000
SS ハイパーリアクションR	3500
SS BUG!(バグ)	3000
SS 爆笑!オール吉本クイズ王決定戦DX	3000
SS ぱくぱくアニマル	2500
SS ハットトリックヒーローS	2500
SS ぱっぱらぱおーん	2600
SS ハングオンGP'95	2600
SS 必殺パチンココレクション	3200
SS 日灼けの思い出＋姫くり	3000
SS フェーダ・リメイク	3200
SS ぷよぷよ通	3200
SS プリンセスメーカー2	3500
SS プロ麻雀 極 S	3200
SS 麻雀悟空天竺	3500
SS 麻雀狂時代コギャル放課後編	3200
SS マジカルドロップ	2800
SS マスターズ遥かなるオーガスタ3	3800
SS 松方弘樹のワールドフィッシング	3000
SS レイヤーセクション	3000
SS ロボ・ピット	2800
SS ワールド アドバンスド大戦略	3400
SS 湾岸デッドヒート	3500
SS レーシングコントローラー	2800
SS ミッションスティック	2500
SS ビクタービデオCDデコーダー	7800
SS ムービーカードビデオCDアダプター	9000
SS ビデオCD&フォトCDツインオペレーター	10000
SS パワーメモリー	4000
NG 餓狼伝説 3	6000
NG ザキングオブファイターズ'95	12000
NG リアルバウト餓狼伝説	20000
SF スーパーファミコン	10000
FX PC FX	22000
PC Duo用モニター4.3インチ	20000
PC PCエンジン LT	19800
SS セガサターン	25000
SS V・サターン	26000
SS セガサターン限定版	25000
SS セガサターン新パッケージ	25000
SS ハイサターン	30000
NC ネオジオCD-Z	32000

〒431-31 静岡県浜松市笠井町902-5
エマーソン 年中無休 通販部
TEL 053-433-9900 受付時間（AM11：00～PM8：00）
FAX 053-434-9711 FAX・現金書留でも受付ています。

新作ソフトも予約しておけば発売日にはお届けします。
一部商品・一部地域除く

高価買取します
ミュージックCD 300～1,500円

5,000タイトルの詳しい最新価格は当社発行の『エマーソン通信』にて！
定期購読（月一回）希望の方は年会費3,000円を現金書留で申込下さい。
1回分希望の方は切手100円分同封して下さい。

買取申込書	ゲーメスト 3/30号	氏名	（フリガナ） 印	生年月日 年 月 日生	年令 才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	（フリガナ） 印
	住所 〒		（フリガナ）			電話番号	－ －	

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね!



大型ゲーム機もあります。価格・在庫はTELでお願いします。

美少女雀士プリティーセーラー	¥25,000	湾岸戦争（ロム）	¥6,000
メジャータイトル2	¥10,000	Jリーグ1994	¥5,000
大工の源さん	¥5,000	ばくばくアニマル（ロム）	¥3,000
覇沙夢	¥2,000	ぷよぷよ	¥13,000
IQブロック	¥7,000	ぷよぷよ通	¥23,000
大江戸ファイト	¥3,000	イチダントアール	¥15,000
X-MEN（ロム）	¥20,000	クイズめくるめくストーリー	¥5,000
クイズ&ドラゴンズ	¥4,000	クイズゴーストハンター	¥5,000
クイズ三国志	¥3,000	クイズ廊下に立ってなさい	¥5,000
クイズ殿様の野望	¥3,000	ダイナミックカントリーゴルフ	¥3,000
クイズ殿様の野望2	¥20,000	ドラゴンボールZ VRVS	¥15,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥5,000	バーチャファイター	¥20,000
スーパーマッスルボマー	¥6,000	ファイナルアーチ（ロム）	¥7,000
ストリートファイターZERO	¥60,000	スーパーリアル麻雀PⅣ	¥20,000
ヴァンパイアハンター	¥30,000	スーパーリアル麻雀PⅤ	¥35,000
天地を喰らうⅡ	¥18,000	あっかんべぇだー（ロム）	¥12,000
闘神伝2	¥70,000	スペースインベーダーDX	¥10,000
スラムダンク	¥39,000	エレベーターアクション（ロム）	¥20,000
ツインビーヤッホー！	¥30,000	カイザーナックル（ロム）	¥2,000
対戦ぱずるだま	¥45,000	クイズ世界はShow byショーバイ！	¥4,000
おいしいパズルはいりませんか	¥4,000	クイズクエスト	¥4,000
へべれけのぽぷーん	¥8,000	クイズクレヨンしんちゃん	¥3,000
上海	¥18,000	クイズクレヨンしんちゃん2	¥5,000
上海Ⅲ	¥20,000	クイズ地球防衛軍	¥4,000
P-47 ACES（ロム）	¥5,000	デッドコネクション	¥6,000
アイドル雀士スーチーパイ	¥5,000	がんばれギンくん	¥30,000
アイドル雀士スーチーパイ2（ロム）	¥6,000	脳力向上委員会	¥15,000
エンジェルキッス（ロム）	¥12,000	ウルトラ警備隊	¥28,000
ソルダム	¥3,000	パン3	¥22,000
ビッグストライカー	¥3,000	麻雀同級生	¥35,000
実力！プロ野球	¥5,000		

●今月の超目玉●

ツインビーヤッホー!(ロム)
¥15.000
ドラグーンマイト(ロム)
¥13.000

3月5日AM10：00からの電話予約になります。
（それ以前の受付はできません。）

クイズ各種3,000より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひTEL・FAXでお問い合わせください！

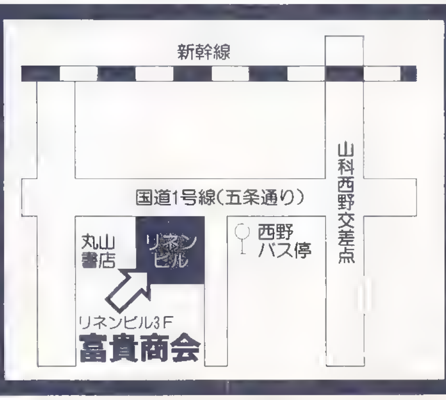
大型ゲーム機、中古基板多数在庫あります。最新基板もあります。TELくださいネ。

営業時間 AM10:00～PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL. 075-595-1136(代)
FAX. 075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社
富貴商会
Fuuki Co.,Ltd.

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル 3F



驚異のシンクロ連射 新型 SUPERコンボAV価格据置

２５インチモニター新発売　ナナオデュアル８使用（15．24KHz兼用）　発売記念特価　￥６８，０００．

アイレム
イメージファイト 10K
エアーデュエル・剣豪 各10K
迷宮島・妖獣伝 各5K
アールタイプ 10K
アールタイプ 2 15K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
カプセルインベーダー 48K
サンダーブラスター 10K
ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
ロードランナーⅡ・Ⅲ 各18K
スペランカー 12K
スパルタンX 8K

SNK
ストリートスマート 8K
名人戦（将棋） 5K
カイロスの鍵 6K
ネオジオ業務用
MV-1 基板（FM音源）20K
業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
F，H，ダイナマイト・WHⅡJET・ガンガン行進曲・ガロウⅢ 3パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト・ギャラクシーファイト各3K キングオブファイター94 6K，
他、格安多数あります

カプコン
クイズ三国志・殿様の野望 各2K
殿様の野望Ⅱ・クイズD&D各5K
1942 8K
1943 12K
戦場の狼・マッドギア 各5K
カプコンベースボール 5K
サイドアーム・虎への道 各10K
ストリートファイター 28K
SF-Ⅱ 5K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
ラストデュエル 15K
キャプテンコマンド 15K
ナイツオブザラウンド 12K
ヴァンパイア 特価
エイリアンVSプレデター特価
X-MEN 特価
ヴァンパイアハンター 特価
サイバーボッツ 特価
SF ゼロ 特価
19XX 特価

TOA PLAN
ゴークス（レバー対応） 3K
アウトゾーン 12K
ヘルファイア 8K
ブービー 5K
達人 5K
V-5（ボンバーロム付） 8K

コナミ
イーアールカンフー 12K
ヘクシオン 5K
ツタンカーム (c) 15K
パンクショット 3K
新入社員とおる君 15K
ストラテージX 25K
グラディウス（電源H付） 35K
〃 〃 Ⅱ 35K
〃 〃 Ⅲ 30K
スーパー亀忍者（TMNT） 8K
ガイアポリス 18K
ファイナライザ・ブーヤン(c)各8K
マンハッタン24分署 7K
スクランブル 25K
ハイパーオリンピック 12K
サーカスチャーリー 12K
出たなツインビー 12K
スーパーバスケット 5K
パロディウスだ 8K

ジャレコ
E．D．F． 8K
銀河任侠伝 18K
エクセライザー 10K
セイントドラゴン 10K
64番街 12K
エクセリオン 5K
ロッドランド 15K
プラスアルファ 35K

セガ
眠々ちゃん雀荘 H付 10K
スケ番雀士竜子 H付 18K
時の戦士 10K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー-16B 5K
カルテット 2 16A 18K
DDクルー 8K
コラムス 4K
コラムス2・タントアール 各3K
スタックコラムス 3K
オーライル・タフターフ 各5K
チョップリフター 15K
ライオットシティ・登龍門 各5K
ザクソン 18K
フューチャースパイ 15K
シャドーダンサー 8K
テディボーイブルース 38K
ピットフォールⅡ 38K
青春スキャンダル 25K
ロボレス2001 10K
ハーニングライバル 15K
モンスターランド 10K

タイトー
スペースインベーダーCL 35K
クイックス 純正 18K
ジャングルキング 35K
飛燕の拳 12K
メイズオブフロット 5K
奇々怪界 10K
ガルメデス 3K
タイガーヘリ 5K
べんべろべー 18K
カダッシュ 10K
ハレーズコメット 12K
ジョリージョガー 48K
シーファイターポセイドン 35K
ファイティングホーク 3K
中華大仙 3K
功里金団 5K
バブルボブル 35K

スーパークイックス 8K
ヒットジアイス 3K
ニューシランドストリー 7K
マスターオブウエポン 8K
黄金の城 25K
あしたのジョー・女子バレー各3K
インセクターX 3K
パニックロード 5K
究極タイガー 8K
ゴールドメダリスト 3K
スラップファイト 5K
アルパレスタ 10K
ダッシュ野郎 15K
バラメデス・フリップル 各3K
女三四郎 25K
アラビアンマジック 18K
レイフォース 55K

F-2 マザーボード付
プリルラ 48K
メタルブラック 55K
ガンフロンティア 40K
ミズバク大冒険 12K
キャメルトライ センサー付12K
忍者キッズ 6K
MJ-12・ダイノレックス各8K
デッドコネクション 6K
ドンドコドン・麻雀クエスト各8K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 5K（大基板）

F2-SUB
クレヨンしんちゃん．クイズHQ．クイズ人生劇場 ．ゆうゆのクイズクイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート
ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
ダライアス外伝 18K
バブルシンフォニー 5K
クイズシアター 3K
ハットトリック95 3K

データイースト
空手道 10K
カルノフ 18K
ロボコップ・デスブレイド 各8K
ウルフファング 45K
ダークシール 12K
プロゴルフ・テニス 各5K
ファイティングファンタジー10K
ファイターズヒストリー 4K
ワンダープラネット 8K
アクトフェンサー 10K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
〃 〃 3 3K
ドッチボール 2K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ（FM音源版）10K
テラフォース 8K
ハイホー・ハイホーⅡ 各1K
五目ならべ（連珠） 5K
SF-X（すぺーすふぁいた88K

UPL
シュトラール 10K
XXミッション 15K
忍者くん 8K
ムスタング 10K
ハンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 8K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 15K
アトミックロボキット 8K

テクモ
忍者龍剣伝 8K
スターフォース 15K
スーパーピンボールアクショ 8K
ソルクワーム 6K
タンクバスターズ 5K
ジェミニウィング 8K
アルゴスの戦士 15K
雷牙・サンダードラゴン 各8K
ファイナルスターフォース 10K

ナムコ
パックマニア 20K
ロンパース 28K
ブレイザー 32K
メルヘンメイズ 35K
妖怪道中記 15K
ワルキューレの伝説 48K
マーベルランド 28K
コズモギャングザビデオ 12K
ドラゴンセイバー 25K
リブルラブル 38K
ドラゴンバスター 48K
ギャプラス 28K
バラデューク 28K
コズモギャングザパズル 5K
エメラルディア 3K
ニューマンアスレティック 10K
ティンクルピット 8K
アサルトパネル、＋ロム付 68K
ゼビウス 25K
ティクダグ（許諾アタリ製）12K
ギャラガ 15K
パックマン(c) 12K
パックギャル 18K
ドルアーガの塔 48K
ギャラクシアン(c) PⅢ 10K

新品（箱入）
スラップショット 5K
臼川者 Ⅱ 7K
くっすんおよよ 7K
道场覆族（五目並べ） 7K
ブレイガールⅡ
※Ⅰのロムキット 付 5K
スーパー華パラダイス
※JAMMAコネでもOK 5K

ユニバーサル
Mr．Do!vsユニコーン15k
Mr．Do!ワイルドライド18k
ジャンピンクジャック 20k
コスミックアベンジャー 68k

その他
五月病戦 8K
ウルトラマン・クラックス 各2K
ポラックス 3K
SDガンダム 2K
スパイナルブレイカーズ 2K
ブレイゾン・オーマイガー 各2K
ドンキーコング 38K
〃 〃 Jr． 28K
〃 〃 3 18K
ポパイ 18K
マリオブラザーズ 28K

その他
ファイアーハード(c) 18K
ファニーマウス 10K
豪血寺一族 8K
レッド UFO 25K
アグレス 5K
ストリーキング 38K

一般品・逸品
シルバーランド 38K
ヘラちゃん 28K
ハーディ 20K
キャプテンスタントマン38K
ポレンチ 38K
Qバート 88K
アップンダウン 68K
スカイアーミー 88K
フェニックス 25K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、６Ｋ
アイドル麻雀放送局、ファンクラブ夏物語、個人教授、麻雀フライデー、ビタミンC、大霊界、大予言、ねるとん倶楽部、各1K 早くやってよ、麻雀学園、七次元の妖精、スーパーリアルP2、各2K
トリプルウォーズ、麻雀コミック劇場、クラブ90、クリニック、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華仁義、華折り鶴、華の舞、舞妓花 3K スーチーパイ 8K，スーパー○禁版 15K，Sリアル Ⅲ 15K，SリアルⅣ 10K， Sリアル Ⅴ 20K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス（３画面）	EXT，ロム付		38K	
アフターバーナー Ⅱ	セガ	(a)	15K	
ギャラクシーフォースⅡ		(a)	28K◎	
ストライクファイター	セガ	(a)	38K◎	
Ｇ－ＬＯＣ	セガ	(a)	28K◎	
ウェック ルマン	コナミ	(a)	12K	
アウトラン	セガ	(a)	28K	
スターブレード	ナムコ	(a)	48K◎	
ソルバルウ	ナムコ	(a)	48K◎	
ウイニングラン９１	ナムコ	(a)	28K◎	
ガントレット	ナムコ	(a)	38K	
ギャラクティックストーム			48K◎	
ナイトストライカー	タイトー		58K◎	
スーパーモナコＧＰ	セガ	(a)	12K	
スーパーハングオン	セガ	(a)	28K◎	
ダライアスⅡ（２画面）	タイトー		15K	
ウォーリァブレード（〃）	タイトー		10K	

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！ 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付
他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K~5K増しとなります

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。（+3K）
他社のコントロールＢＯＸ用の中間ハーネスは２Ｋ増しです

他社のコントロールＢＯＸにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで５％～８％の割引

在庫確認は必ずして下さい。　通販の場合は、(1)現金書留 ②代引宅配便（ペリカン便）があります。　代引便利用の場合、代引手数料が１Ｋ加算されます。送料は１万円未満の注文のみ１Ｋ。１万円 以上は不要。　サービスカードの発行は10Kで￥500（1点）　以降 5K増す毎に￥500（1点）が、加算されます（中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります）

※ＣＯＭＢＯ　ＡＶ専用の中間ハーネスは２Ｋです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取　COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板（JAMMA規格コネクター）＋JAMMAハーネスをサービス（基板の種類は指定できません）

定休日 日曜日（祭日は営業）

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。８０円切手２枚同封の上、お申込下さい。　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　**ＥＹＥ－ＮＥＴ情報ＦＡＸでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。**（下記参照）

驚異のシンクロ連射　新型SUPERコンボAV価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

MEMO
SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証１ヶ年）

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2 4 8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ. TV, ラジカセ ヘッドフォン接続可 録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像, 余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子, VIDEO, RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ, ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P, 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ, 400ライン専用は不可)も使用できます
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862, 863等も高画質でゲームがプレイできます

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

ショールームオープン　**JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分**



営業時間
PM1:00~PM7.00
定休日　日曜日
(祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

新型コンボAV発売中!!
満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付

1年間保証

"コンボAV" ストⅡ 仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)………………¥33,000

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

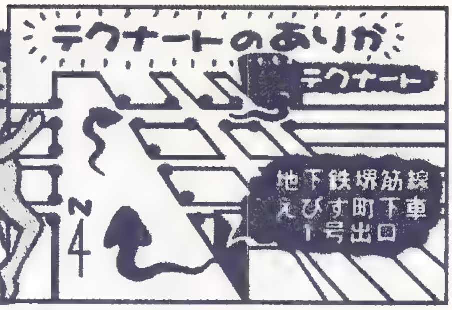

ゲームセンターを超えた!家庭内ゲーム(自家ゲー)
プロ仕様高画質モニターを揃えました。
セガニューアストロシティ
(29インチ筐体) ¥250,000
通販特価¥235,000
(2L12Bパ付・税込)
ストZERO2組込 ¥385,000(税込)
龍虎の拳外伝組込 ¥389,500(税込)
ソウルエッジ組込 ¥480,000(税込)
ストZERO組込 ¥290,000(税込)
鉄拳2(中古)組込 ¥420,000(税込)
ジャレコポニーマークⅣ
(29インチ筐体) ¥250,000
通販特価¥233,000
(2L12Bパ付・税込)
ストZERO2組込 ¥383,000(税込)
龍虎の拳外伝組込 ¥387,500(税込)
ソウルエッジ組込 ¥478,000(税込)
ストZERO組込 ¥288,000(税込)
鉄拳2(中古)組込 ¥418,000(税込)
カプコンステイタス18(新品)
¥78,000で大放出!!
ストZERO2組込 ¥264,710
鉄拳2組込 ¥260,000
スーパーストⅡX組込 ¥108,000
ヴァンパイアハンター組込 ¥130,000
ストZERO(中古)組込 ¥144,000
マーヴルSH(新品)組込 ¥213,000
分割払いも可能です。
注!!送料が別途かかります。
民生品高画質モニター
ソニープロフィールプロ
KX-29HV3 ¥285,000(税別)
通販特価¥235,000
(送料・税込)
RGB入力付
SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、アーケードゲームのRGB出力に対応します。
¥23,100×12回
¥12,500×24回
¥8,900×36回
マルチメディアテレビ(高画質ディスプレイ)
ソニーKV-28PW1(新製品)
通販特価
(送料・税込)
KV-32PW1 ¥272,000
KV-28PW1 ¥208,000
分割 初回¥19,856 ¥19,600×11回
〃 ¥12,872 ¥10,600×23回
〃 ¥7,728 ¥7,600×35回
ナナオ業務用モニター
デュアル8シリーズ
20インチ MS8-20F ¥50,000
26インチ MS8-26F ¥85,000
29インチ MS8-29F ¥95,000
RGBケーブル ¥5,000
高画質モニター
ソニーKX-21HV1S ¥174,300
(税別)
通販特価¥158,000
(送料・税込)
分割 ¥14,900×12回
〃 ¥8,100×24回
〃 ¥5,700×36回
カプコンQ-グランダム25(中古)
¥118,000(程度最高)
ストZERO2組込 ¥290,000
鉄拳2組込 ¥304,000
スーパーストⅡX組込 ¥142,000
ヴァンパイアハンター組込 ¥164,000
ストZERO(中古)組込 ¥178,000
マーヴルSH(新品)組込 ¥235,000
36回までの分割払いが出来ます。
注!!送料が別途かかります。
バーチャファイター2(中古)
¥450,000
他に送料・消費税がかかります。
36回までの分割払いが出来ます。
バーチャファイター2(中古)
+アストロシティ用モニター
¥400,000
他にコントロールBOX・ハーネスが必要です。
36回までの分割払いが出来ます。
(株)TAMAYA
住所:〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533
営業時間AM10:00~PM7:00 日曜・祝日定休
これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。
店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。
アップスキャンコンバーター
XRGB-1 ¥26,800(新発売)
通販特価¥27,700
(代引、送料・税込)
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(スーファミ、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。
RAS-HD ¥14,500
高画質への決め手!
プレイステーション用アダプター入荷しました。 ¥3,500
MSXアダプター ¥2,500
スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ、サターン対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PO-TV45X・35X FMタウンズ他2社モードオートシンク以上の15khzモニタ
サターン用バーチャパネル
(純製) ¥29,800
サターン用2L12Bパネル ¥32,800
シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ 特価
サターン用コード ¥4,000
メガドライブ用コード ¥2,000
PCエンジン用コード ¥2,000
パソコン用コード ¥1,500
SF用コード ¥4,000
NEW JOY FAMIケース ¥2,800
レバー ¥1,500
30Φボタン ¥150
24Φボタン ¥150
3P4P用コントローラーに最適
レバー(セイミツLS-32)ボタン付セット ¥6,500
SUPER VEGA 21 特価
サターン用コード ¥8,000
アストロシティパネル用底ケース¥8,900
アストロ用パネル2L6B ¥6,000
バーチャファイターパネル(純製) ¥15,000
プレイステーション用アストロ2L12Bパネル(純製) ¥32,600
KIC PANACUSTOM 特価
RGBケーブル・21P・15P 各¥3,000
麻雀ハーネス ¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000
SF用コード ¥8,000
TAMAYA通信販売
・ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
・ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
・分割払いが利用できます。
・大型筐体の販売を行っています。
・電話での相談、説明。
・ハード、ソフトの買い取り。
・特殊ハーネス等の製作を行っています。
・FAXで24時間注文・相談受け付けています。

テクナートのお知らせ。

- ▶大型筐体の販売・修理も取扱っております（近畿地区に限る）
- ▶ローンも取扱っております
- ▶第2、第4日曜は営業してます
- ▶コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス

テクナートの広告です。

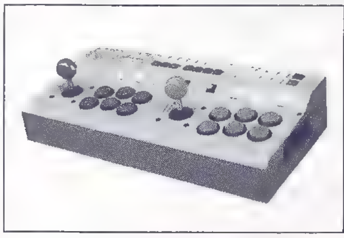
大阪名物

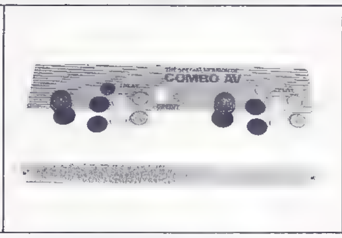


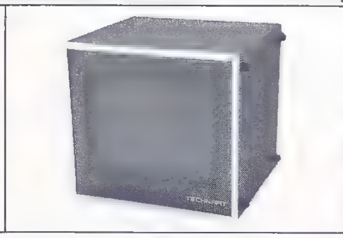
◎京阪神地区の筐体出張修理を始めました◎

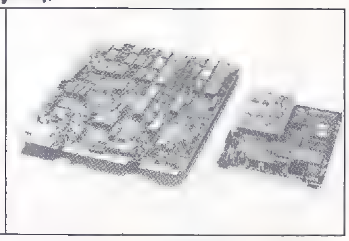












パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体　¥38,000
別売RGB(15ピン／21ピン)ケーブル¥3,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン。
Vタイプ(ビデオ端子対応)　¥30,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応)　¥28,000
VRタイプ(上記両方の対応)　¥33,000

19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン／21ピン対応。15KHz／24KHz切替可。縦画面／横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM7:30



COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28
資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

［初心者コース］

- ■プログラミングの経験の無い方向け **A**コース
- ■BASICをマスターした方向け **B**コース
- ■プログラミングの経験の無い方向け **C**コース

［経験者コース］

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース
- ■サウンドドライバー作成コース

1 2 3 4

Edit

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)	単科	月・木曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲームコンピュータグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です(1、2、3年コース)	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。

サウンドクリエイター養成講座

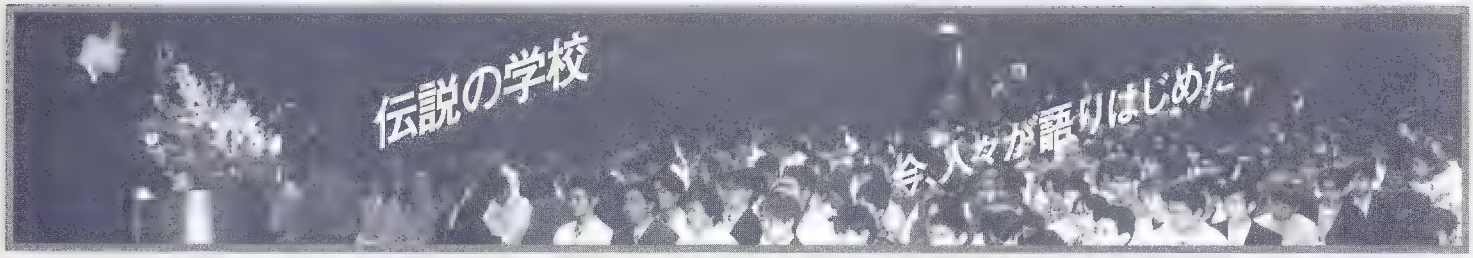
全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM 1:00～4:00 PM 6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

Mac-マルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。

単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。



1996年4月生学校見学会実施中！





◆真実の勝利◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、
ゲーム会社に応募(1社目)一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる当学院のすごさが伝説化しつつあります。

'96年3月生願書受付中！

◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日～金曜日
AM10:00～PM4:00

◇単科コース
月曜日と木曜日又は、火曜日と金曜日の週2回又は、土曜日の週1回
平日コース PM6:30～9:30
土曜コース AM10:00～PM4:00

サーカスワールド ☆−0（1）
栃木県小山市喜沢1475−34 ☎(0285)23−8078

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サ・キング・オブ・ファイターズ'95 ルーカール・京・ロバート	376,870	工藤孝幸	ALL
2	ソニックウィングス3（Ju87スツーカ）	2,737,500	REAL㊀	ALL
3	ソニックウィングス3（F4Uコルセア）	2,434,900	TWP	2−7
4	ナムコクラシックコレクション（ギャラガアレンジ）	999,930	TWP	ALL 残×2
5	ナムコクラシックコレクション（ギャラガオリジナル）	447,730	TWP	ALL 残×7
6	マーヴルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	1,990,500	BON	ALLP×3
7	マーヴルスーパーヒーローズ（ブラックハート）	1,326,600	JUN	ALL
8	パズルボブル2X	21,983,020	A Pby小嶋祐也 よっ！ひさしぶり	R19 Xモード
9				
10				

1月21日現在

めざせハイスコア!!

ハイスコアを狙う意味、そして出す意味を考えたとき、何でもありでいいなんてことはないはず。公平とは難しいものだ。

今市ゲームセンター ☆=0（14）
栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,563,400	TIR	ALL ノーマル SSS×3 ホンフゥ
2	リアルバウト餓狼伝説	1,541,200	MFG−MER	SSS×1 ジョー東
3	リアルバウト餓狼伝説	1,526,300	MFG−MER	SSS×2 キム、カッファン
4	リアルバウト餓狼伝説	1,437,900	KDY−HAK㊂	SS×5 テリーボガード
5	リアルバウト餓狼伝説	1,385,100	TIR	SS×7 マイ
6	リアルバウト餓狼伝説	1,279,700	TIR	SS×3 アンディーボガード
7	リアルバウト餓狼伝説	1,269,000	TIR	SSS×1 ギース
8	リアルバウト餓狼伝説	1,228,000	TIR	SSS×1 ビリーカーン
9	19XX（震電）	9,520,800	KDY−HAK㊂	㊂ 残1
10	ナムコクラシックコレクション（ギャラガ、アレンジ）	1,198,120	KDY−HAK㊂	残4

プレイランドファンタジア ☆−0（5）
秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ本荘2F ☎(0184)24−5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	1,922,200	OZW	1コインALL
2	マーヴルスーパーヒーローズ（シュマゴラス）	1,536,700	死神戦士DEV	1コインALL
3	マーヴルスーパーヒーローズ（スパイダーマン）	1,366,800	108人の童、たん白♡	1コインALL
4	リアルバウト餓狼伝説（秦崇雷）	701,200	おまん、知っとるけ？	1コインALL
5	リアルバウト餓狼伝説（ホンフゥ）	786,000	きょ〜ふの恭	1コインALL
6	リアルバウト餓狼伝説（テリー）	730,400	初物も〜らいっ！	1コインALL
7	リアルバウト餓狼伝説（ビリー）	692,800	チチダス・美々は ロバの耳	1コインALL
8	ゲーム天国（エクセリオン）	8,096,140	ブラ妻ひかる	タイムアタック ノーミス
9	ファイティングバイパーズ	4'01"77	ジョンガラ節	1コインALL
10	パズルボブル2（1P）	110,609,900	しいちゃん	1コインALL ZONEW

ゲームプラザヴィクトリア ☆=2（47）
北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,565,700	T.K	ALL 根性モード
2	19XX	9,730,900	KRL−バイキン	ALL ライトニング 残×1
3	リアルバウト餓狼伝説	1,344,500	TTC	ALL 舞
4	リアルバウト餓狼伝説	1,367,000	NABE−P!!	ALL キム
5	ソニックウィングス3	2,908,800	遊征したんだびょ〜ん	ALLJu87 1周171万点
6	パズルボブル2X	253,254,710	Y.F	ALL 表 ふつう
7	上海万里の長城	748,500	PHU−SDR	ALL 北京
8	鉄拳2Ver.B	1'25"60	鉄友会−遊征−T.O	ALL ロウ
9	逆鱗弾	2,160,220	ATO㊥㊥	ALLCタイプ 2P側
10	ファイティングバイパーズ	2'28"31 (40,183点)	TAG	ALL バン

コスモランド ☆=0（5）
茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX（震電）	12,867,400	㊥なしつらい人	ALL 100%×2
2	19XX（モスキート）	9,364,600	EASY ㊍	ALL 100%×3、S×4
3	リアルバウト餓狼伝説（テリー・ボガード）	1,592,800	霜月 隆	ALL S×12 SSS×1、SS×4
4	リアルバウト餓狼伝説（キム・カッファン）	1,543,700	霜月 隆	ALL SS×7、S×7
5	ファイティングバイパーズ（ジェーン）	3'26"93	ACE	ALL
6	ゲーム天国（エクセリオン）	8,830,700	ACE	タイムアタック
7	ゲーム天国（モモコ）	8,537,250	ACE	タイムアタック
8	ゲーム天国（ぶたさん）	8,100,350	ACE	タイムアタック
9	ゲーム天国（2−DYNEMK II）	7,286,830	ACE	タイムアタック
10	パズルボブル2	80,526,940	EASY ㊍	

JOYCOM平店 ☆=10（112）
福島県いわき市平字白銀町1−4 ☎(0246)23−2965

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説（アンディ・ボガード）	1,908,500	SIM−㊞	ALL 以下ノーマル設定です
2	ファイティングバイパーズ	1'37"75	インスト技しか知りません F'−Ch㊞	ALL バン使用 ㊟ 入荷2か月半遅れ
3	闘神伝2	3'47"56	TIO−OJS−Ⓢ	ALL ソフィア使用 ㊥
☆	鉄拳2Ver.B（ジャック2）	59'25	F'−Ch㊞	ALL ㊥㊥ ㊅39"03
☆	鉄拳2Ver.B（三島平八）	1'12"43	F'−Ch㊞	ALL ㊥㊥ ㊅44" 3？
☆	鉄拳2Ver.B（風間準）	1'37"11	若松Q太郎	ALL ㊥ ㊅1' 07"
★	ワールドヒーローズパーフェクト（リョウコ）	19,085,700	YRI−FX㊞	ALL ㊥㊥ DX4
★	ワールドヒーローズパーフェクト（J・カーン）	17,760,700	IPC−WHK−Ⓕ	ALL ㊥㊥ DX3
★	ワールドヒーローズパーフェクト（ブロッケン）	1,629,100	IPC−WHK−Ⓕ	ALL ㊥㊥ DX2
★	ワールドヒーローズパーフェクト（マキシマム）	15,928,400	IPC−WHK−Ⓕ	ALL ㊥㊥ DX1

NTK ☆=0（22）
北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,319,800	TIS	ビリー ALL
2	闘神伝2	6'35"70	KAN	エリス
3	ゲーム天国（タイムアタック）	5,303,710	TOG	ぶたさん
4	ゲーム天国（タイムアタック）	4,220,490	XWX	エクセリオン
5	ゲーム天国（タイムアタック）	1,871,840	JEG	Zダイン
6	ゲーム天国（タイムアタック）	3,191,080	A	モモコ
7	鉄拳2Ver.B	2'51"06	M.	デビルカズヤ
8	鉄拳2Ver.B	2'33"03	M・N	ミシェール
9	19XX	3,262,000	AVG−WAR	震電 中佐 LV20 6面
10	バーチャロン		入荷しました。	

ギャレッソ津田沼店 ☆=0（158）
千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国（タイムアタック）	13,164,860	NPA LAC−HERO	ファイターEX使用 ㊥付
2	ゲーム天国（タイムアタック）	13,793,250	ZFC−FCM㊞	ブーベラ使用 ㊥付
3	ゲーム天国（タイムアタック）	13,190,160	CYR−BAD	モモコ使用 ㊥付
4	ゲーム天国（タイムアタック）	12,438,480	Ⓑ−SATSUMA	Z−DYNEMK−II 使用 ㊥付
5	ゲーム天国（タイムアタック）	11,605,680	CHAT−あああじーぶー	PIG使用 ㊥付
6	テトリスプラス（パズルモード）	375,100	DAB.S	ALL ほぼ理論値
7	逆鱗弾（タイプC）	2,048,540	あと6万までやりたい	ALL
★	セガラリーチャンピオンシップ（初級）	2'42"42	きるはま迷人（㊞）	セリカ MT B.L53" 63
9	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,659,900	ISI（らいと）	ALL 根性モード
★	V.R.（上級）	4'01"46	DX 通信台故障記念DE.	DX筐体 B.L47" 78

モンテカルロ ☆=0（22）
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国（タイムアタック、エクセリオン）	12,091,280	ゴリアテの男パワー	残りタイム9秒
2	リアルバウト餓狼伝説（秦 崇雷）	1,417,300	SnRun−y	1CALL
3	リアルバウト餓狼伝説（キム カッファン）	1,416,900	SPD	1CALL
4	リアルバウト餓狼伝説（テリー ボガード）	1,383,400	SPD	1CALL 無敗 マスターファイター
5	マーヴルスーパーヒーローズ（スパイダーマン）	1,570,700	福田 貴樹	1CALL
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（根性モード）	1,248,900	清川さんが好き♡まっきい	1CALL 清川望さん使用
7	パズルボブル2（1人でパズル）	42,560,260	クリアしただけ SOLID−S・S	1CALL 表
8	鉄拳2Ver.B（レイ ウーロン）	1'37"93	魔B党−K・O	1CALL
9	鉄拳2Ver.B（ポール フェニックス）	1'41"25	鬱病㊥㊥病と闘病中 ㊞K O	1CALL 左の台
10	鉄拳2Ver.B（マーシャル ロウ）	1'51"21	鉄友会平会員	1CALL

プレイシティ24 ☆=8（21）
北海道旭川2条8丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	鉄拳2バージョンB（ポール）㊥㊥	1'12"28	鉄友会 魔B党−K.O	ALL ㊅ 47秒
☆	鉄拳2バージョンB（ヨシミツ）㊥㊥	1'24"51	SHADOW	ALL ㊅ 54秒
3	鉄拳2バージョンB（ミシェール）㊥㊥	1'41"58	BELLDANDY	ALL ㊅ 1分5秒93
4	鉄拳2バージョンB（ロウ）㊥㊥	1'12"41	鉄友会 カリブIJO−T.O	ALL ㊅ 49秒
☆	鉄拳2バージョンB（レイ）㊥㊥	1'28"95	SHADOW	ALL ㊅ 58秒
6	鉄拳2バージョンB（キング）㊥㊥	1'55"51	キングソ	ALL ㊅ 1分㊅55秒
7	闘神伝2（デューク）㊥	2'54"53	SHADOW	ALL
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,407,600	笛吹田紗	ALL ゲームレベル根性
9	19XX（モスキート）㊥	9,237,700	RANTA党 KDO	ALLP×3 残×1
10	リアルバウト餓狼伝説（アンディ）㊥	1,797,700	BELLDANDY SSS1個は少なすぎ	ALL 無敗 ⓈSS −14−6

八千代プレイランドカーニバル ☆=1（157）
千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説（望月双角）	1,362,600	9MH	ALL ㊥付 Ⓟ×7 SSS×1
2	リアルバウト餓狼伝説（秦 崇雷）	1,228,000	9MH	ALL ㊥無 Ⓟ×4 SSS×0
3	リアルバウト餓狼伝説（キムカッファン）	1,169,000	キム血SP	ALL ㊥付 Ⓟ×2 SSS×0
4	リアルバウト餓狼伝説（フランコバッシュ）	779,500	9MH	ALL ㊥付 Ⓟ×0 SSS×0
5	リアルバウト餓狼伝説（アンディーボガード）	612,900	9MH	ALL ㊥無 Ⓟ×2 SSS×0
6	鉄拳2Ver.B（JACK−2）	2'35"71	XLI	ALL ㊥無
7	上海 万里の長城（グレートウォール）	528,580	9MH	ALL
8	19XX（震電）	3,778,800	サラリーマン	6面 ㊥付
9	19XX（ライトニング）	5,527,800	Z	7面 ㊥付
10	19XX（モスキート）	5,748,000	X	7面 ㊥付

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0（14）
栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(0286)34−0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダートダッシュSD（雪山スタート）	5'05"88	しんちゃん	中級車 AT 3位 完走
2	リアルバウト	1,110,200	くどうてつあき	ビリー ALL
3	闘神伝2	8'13"70	銀の買賃錬金術会 "紅い疾風" SPT	カイン ALL
4	ナムコクラシックコレクション ゼビウス（アレンジ）	2,469,860	LEDくんありがとう CHOKU子より♡	SOL㊥ EX1でおしまい
5	ナムコクラシックコレクション ギャラガ（アレンジ）	1,105,140	しんちゃん	ALL 2ミス
6	ナムコクラシックコレクション ゼビウス（オリジナル）	1,025,640	1ケ月、1PLAY CHOKU子ちゃん♡	ALL 2ミス スペシャル×3
7				
8				
9				
10				

ゲームセンタードリーム ☆=2（18）
宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国（タイムアタック）	13,515,870	YDL㊥SSS	ブーベラ 残30秒 連付
2	ゲーム天国（タイムアタック）	12,340,050	TOMMY	モモコ 残2秒 連付
3	ゲーム天国（タイムアタック）	12,240,020	☺	ファイターEX 連付
4	ゲーム天国（ノーマル）	12,096,770	ハイテクセガ吉武	ファイターEX 2−4 連付
5	戦国エース（天外）	1,950,500	戦国人	ALL 1万×11 連付
6	首領蜂（TYPE−C）	42,571,930	お師匠	ALL 残2 連なし
7	19XX（モスキート）	10,217,500	YSO	ALL 連付
8	スピードレーサー（SPEED）	82,043	三船 剛 ㊞	ALL 5' 51" 55
9	ソニックウィングス3（ラビオレプス）	2,917,900	MOR−PUYO	ALL 連付
10	鉄拳2Ver.3（カズヤ）	5'22"66	E.A	ALL

君こそゲーメスト!

その1

1回目集計	19XX		17,316,600（使用キャラ:震電）	GGE−WXW	GAME's WiLL（京都）
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま		1,939,700（使用キャラ美樹原　愛）	FTS−NAZ	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	テトリスプラス（パズルモード）		391,300	GYGPSOP−UYK	GAME's WiLL（京都）
	パズルボブル2X		481,482,460	DDC−AGAS−KACP	ゲームプラザイエローハット（愛知）
	闘神伝2		2′35″33（使用キャラ:ホー・ファイ）	PTY−ABE	キャッスル&YOU²（東京）
	MANX TT	ラクシーコースト（レースモード）	2′02″41	ZKB−LED.rf	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
2回目集計	ゲーム天国	ノーマルモード	45,938,710（使用キャラ:ファイターEX）	GGE−VXV	タイトー002スタジアム（大阪）
		タイムアタックモード	13,614,390（使用キャラ:ファイターEX）	CYCLONE−R.T	アイリン夢空間（岐阜）
			12,816,170（使用キャラ:Z−DYNE）	GGE−K.N	
			12,749,980（使用キャラ:ぴぐ）	パターンはかんぺき!つなげる金無し。	ビッグウエーブ（高知）
			13,888,170（使用キャラ:プーペラ）	PPR−IZK	タイトーイン002スタジアム（大阪）
			13,431,500（使用キャラ:モモコ）	CYCLONE−KIW	
	逆鱗弾	タイプA	2,339,540	WGFC − 3 (研) − DUE	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
		タイプB	2,303,860		
		タイプC	2,327,960	KMC−IZA	ゲームセンターコバⅢ（神奈川）
	ファイティングバイパーズ		1′21″06（使用キャラ:バン）	KJN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
3回目集計	ナムコクラシックコレクションVol.1	ギャラガ（アレンジ）	連　保持1,390,810	KSG	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		ゼビウス（アレンジ）	連　5,632,510	G.M.C.R−I	チャレンジバンバン（愛媛）
		マッピー（アレンジ）	3,489,760	Y.F	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		ギャラガ（オリジナル）	連　保持　525,390		個人申請　プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		スーパーゼビウス（オリジナル）	連　保持　267,900（AREA12）	AIXOM−H.Y(祭)	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
		ゼビウス（オリジナル）	1,366,350	MOI	プレイシティキャロット四日市店（三重）
		マッピー（オリジナル）	保持　348,210	BOSTON	アイリン夢空間（岐阜）
	鉄拳2バージョンB	キング	連　1′47″13	G・CRUSH−きみちゃん	GAME POP・LAND（岐阜）
		ジャックー2	連必　59″25	F'−Chi(會)	JOYCOM平店（福島）
		ジュン	連必　1′37″11	若松Q太郎	
		ニーナ	連必保持　1′23″36	F.T.A−F'−Chi(會)(冬)(眠)(中)	
		ヘイハチ	連必　1′12″43	F'−Chi(會)	
		ポール	連必　1′12″28	鉄友会−魔B党−K.O	プレイシティ24（北海道）
		ミシェール	連　1′31″45	全然なっちょらんスト(研)GUY	ビックウェーブ（高知）
		ヨシミツ	連必　1′24″51	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
		レイ	連必　1′28″95		
		ロウ	連必保持　1′10″78	F.T.A−F'−Chi(會)(冬)(眠)(中)	JOYCOM平店（福島）
	戦球	対戦モード	5,808,030	UCC	個人申請　スカイ（愛知）
		腕前判定モード	6,108,400	PIS"G" "Z"に感謝	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	将棋の達人		保持　67手	AIXOM−DEN（将棋知りません）	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	銃弾嵐		連　2,198,640	ROBOCOP	サブカルチュア（福岡）
	ダンクドリーム'95		161点	咆哮野郎−まJU	アミューズメントスペース・フジ（大阪）
	バーチャコップ2		858,264	M.K（川田）	チャレンジャー関大前（大阪）
	ぷるるん		2,375,400	F・K(変)(ふ)(釣)(週)(研)−偽笑(よ)−モリンヴァ	個人申請　ゲームセンターキング（愛知）
	クイズドレミファグランプリ2		連　4344	CVM−MID涼	個人申請　エステラス茅ヶ崎（神奈川）

さあまずは19XXより入っていきます。

このゲームの点数稼ぎのメインといえば、やはり敵撃墜率よって変わるスコア倍率でしょう。1面が1倍で、撃墜率によってその倍率にプラス1〜5倍に変わります。倍率のマックスがなんと30倍！全7面で、6面まで全て100%を取っていけば倍率が最高になります。

その他は、ボスを早く倒す、同じアイテムを取り続ける、勲章もすべて取る、ノーボンバー、ノーミスが理想でしょう。でもなかなかうまくいかないのがシューティング。全国のスコアラーによってもうすでに熱い闘いがしいられています。来月にはスコアの限界がもう出てしまいそうな勢いです。さあ、栄光は誰の手に渡るか…。今後を見守りましょう。

えーと次はときめきメモリアル対戦ぱずるだま（略してときメモ）で〜す。

予想どおり全国にときめいている人がとても多いです。ぱずるだまをやったことのなかった人でもこのゲームから入った人は数多いのでは…。

このゲームは、練習、告白、根性モードと分かれていて、根性モードだけスコアに残りますので、このモードのみ集計をします。『ハイスコアに関すること』に記載したとおり、キャラ別は一切しません。改めて再告知します。

とはいっても、自分の好きなキャラで先にいくのは困難なようです。まずは、キャラにこだわらずに強いキャラを探してやってください。今回トップのスコアはなんと美樹原愛。ちなみに私のマイキャラは主人公…。

（次のページにつづく）

GAME in DAIEI　☆＝0（29）

千葉県市川市南八幡4−1−7駅前ビルB1　☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	19XX	15,158,400	NLB−ALT−(だ)	ライトニングノーミスALL100%×5
2	ゲーム天国	18,439,470	NLB−KNTR	ノーマルモード2−2
3	逆鱗弾	2,087,060	NLB−ALT−(だ)	Cタイプ　ALL（2P側）
4	ダートダッシュ	4′36″71	MIRAGE−NLB−MAX(ち)	ALL　トラックT.Tモードスノースタート
5	リアルバウト餓狼伝説	1,595,000	KKN−鈴将	ALL ギース
6	リアルバウト餓狼伝説	1,564,900	RYU	ALL ビリー
7	リアルバウト餓狼伝説	1,491,000	LAN	ALL マリー
8	リアルバウト餓狼伝説	1,462,600	M.Y−剣魂	ALL 秦崇雷
9	テトリスプラス	244,100	POT−T.Y	パズルノーマルALL
10	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,524,700	マドガ−M.K	鏡　鬼羅

ゲームコーナーヤングパレス　☆＝0（17）

千葉県鴨川市横渚884−6　☎(04709)3−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	19XX（震電）	13,451,200	URD−NADでろんとろけ具合最高	ALL S×ALL 100%×4　連付
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,494,000	茶柱 美少女戦士マルチプル	ALL　根性モード 藤崎詩織使用
3	ゲーム天国 タイムアタック（ファイターEX）	13,090,440	STG−MIC STG−行来店感謝！	ALL 連付
4	ゲーム天国 タイムアタック（プーペラ）	12,843,710	STG−SARU せき○わ	ALL 連付
5	ゲーム天国 タイムアタック（モモコ）	12,522,250	STG−桃柄パンツ	ALL 連付
6	リアルバウト餓狼伝説（ジョー東）	1,353,500	IKA丈　ウキィ輪？オラッスネやオーラ！	ALL
7	マーヴルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	3,796,800	HARD−M・M　ライデン東ってだれ	ALL 連付
8	鉄拳2 Ver.B（カズヤ）	1′55″06	ASS−ニッシー西 いけマッドパイ10ケ	ALL
9	ナムコクラシックコレクション マッピー（アレンジ）	263,450		24面
10	ストライカーズ1945（スピットファイヤー）	1,416,800	あべちょ 春休みも来てください	2−6 連付

プレイランドスカイシアター　☆＝6（268）

埼玉県深谷市西島町2−20−25　☎(0485)73−8667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説（不知火　舞）	2,387,200	PST−JUN(恋)	ALL(連)
2	リアルバウト餓狼伝説（アンディ・ボガード）	2,001,600	TPD−YAMA	ALL(連)
3	リアルバウト餓狼伝説（キム・カッファン）	1,773,600	体育館＋1人11本♡もう最高〜♡AOI	ALL(連)
4	リアルバウト餓狼伝説（ジョー東）	1,401,300	BIM−KSM(恵)	ALL(連)
5	テトリスプラス（パズルモード）	362,500	PST−EPT(仕)	ALL ノーマル15ステージ
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,316,200	囧	ALL　根性モード 古式ゆかり使用
7	鉄拳2 Ver.B（キング）	1′49″41	KUT−魔王W(子)	ALL(連)(必)
★	レジオネア（アルフレッド）	2,394,550	PST−STER	ALL(連)(必)1UP×1
★	レジオネア（クリス）	2,402,950	PST−STER	ALL(連)(必)1UP×2
★	レジオネア（フランク）	2,426,250	PST−STER	ALL(連)(必)1UP×0

熊谷ガリバー　☆＝0（36）

埼玉県熊谷市筑波2−49−8　ホーラム秋山ビル1F　☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説（キム・カッファン）	1,858,100	YOU.Z	ALL
2	ゲーム天国（ジェイナス）	10,416,080	熊谷Bye2スコア PGP−まちゃみ	(連) タイムアタック
3	マジカルドロップ＋1	99,998	たけぞう	1面18連スタート ALL
4	鉄拳2 Ver.B（マーシャル・ロウ）	1′20″65	一浪	ALL
5	鉄拳2 Ver.B（ポール）	1′30″75	デビルハンド西村（DEV）	ALL
6	鉄拳2 Ver.B（平八）	1′40″28	握力MAX70台 デビルハンド西村	ALL
7	首領蜂（TYPE−C）	34,682,860	A.Z	ALL (連)
8	ストライカーズ1945（ゼロ戦）	1,937,800	クリアできません	2−8 (連)
9	ストライカーズ1945（メッサーシュミット）	1,437,500	AVJM−TAMAO	2−8ボス最終形態 (連)
10	グラディウスⅢ（B−A）	1,750,470	FLGS−SIN	3周目3面ボス (連)なし

ポニーワールド・ザ・コング　☆0＝（6）

埼玉県所沢市緑町1−3−7　☎(0429)25−1551

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'95（京・八神・ビリー）	565,270	位　下　彰　規	連あり
2	サムライスピリッツ（ナコルル）	1,064,500	豪鬼を極めし者	連なし
3	マーヴルスーパーヒーローズ（マグニートー）	1,559,200	丸山　後藤	連あり
4	X−MEN（アイスマン）	1,471,600	SAMだ！	連なし
5	ストリートファイターZERO（ゴーキ）	2,100,100	豪鬼を極めし者	連あり
6				
7				
8				
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆＝5 (407)

東京都品川区旗の台3－12－3 J・BOX内1F ☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス3 (エレン&シンシア連)	3, 171, 700	HST－わSPT	ALL 1周 180万
2	テトリスプラス (パズルモード)	315, 400	EGC 元MKZ	ALL
3	19XX (ライトニング連)	13, 085, 300	JAG－ドラ博士 H. S	ALL 残0 3面 99%
4	ファイティング バイパーズ	1′43″36	てる君	ALL BAHN使用
5	リアルバウト餓狼伝説 (ちょんれい連必)	2, 065, 100	深青♡ (早朝) 琲献♡ (BS) V	ALL . . A 秘末使用 . . C
6	リアルバウト餓狼伝説 (双角連必)	1, 620, 900	お願い！ヘガサス♡鬼 門陣♡ MIS母	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説 (ノフンコ連必)	894, 400	必殺！優美ボンバー♡ ウォーウォー神	ALL
8				
9				
10				

池袋プレイランドラスベガス ☆＝0 (62)

東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	バツクン連 (Bタイプ)	25, 031, 870	やっと2500万引退か？ カリカリ狂ぬ	ALLB×5
★	ストライカーズ1945連 (零式)	2, 135, 200	DAB. S	ALL 116. 3万
★	ストライカーズ1945連 (メッサーシュミット)	2, 061, 300	魔大MASTER KPL－NEK	ALL 112万 残0 いっぱい落ち
4	ゲーム天国連 (タイムアタック・桃子)	12, 958, 010	うさぎ用心棒中毒 はむはむ	連射おそい
5	首領蜂連 (Bタイプ)	46, 851, 900	通りすがりの人	ALL 残×.
6	テトリスプラス (パズルモード)	358, 500	DAB. S	ノーマルモード ALL あと1. 5万
7	ナムコクラシックコレクション (マッピー・アレンジ)	3, 240, 700	滋賀より来店 MPYよしみ君	ALL 30万落ち
8	ファイティングバイパーズ	2′19″44	BCG	ALL バン
9	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1, 728, 900		ALL 優美
10	バツグンスペシャルVer. 連 (タイプB)	99, 999, 990	ナッシュビデオよろし く TZW－ART?	ALL

ゲームプラザコトブキ ☆＝0 (5)

埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (不知火 舞)連必	2, 008, 200	PST－JUN慈	ALL S＝7・11・5
2	リアルバウト餓狼伝説 (ジョー東)連必	1, 014, 500	PST－JUN慈	ALL S＝1・3・3
3	鉄拳2 Ver. B (ポール)連必	1′22″48	PST JUN慈	ALL
4	鉄拳2 Ver. B (ジャック2)連	1′31″96	FUJ	ALL
5	鉄拳2 Ver. B (くま)連	1′35″30	FUJ	ALL
6	鉄拳2 Ver. B (レイ)	1′55″61	えのきん	ALL
7	鉄拳2 Ver. B (デビル)連	2′29″38	Eva初号機＝碇ユイ綾 波レイ＝碇ユイ 担	ALL 穴うめ
8				
9				
10				

キャッスル&YOU² ☆＝2 (416)

東京都町田市原町田6－14－8 ☎(0427)28－8693(キャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	9XX (モスキート連)	15, 495, 100	PTY－FUS	ALL 残4
☆	闘神伝2	2′35″33	PTY ABE	ALL ホーファイ使用
3	テトリスプラス (パズルモード)	332, 300	PTY－PYO	ALL
4	究極タイガーII 連	8, 777, 060	RVS－GUN	ALL 初プレイ 1P側
5	ゲーム天国 (ジェイナス連)	13, 207, 020	KSL－ WARRIOR	ALL
★	首都高REDZONE	3′27″72	CYR－PTY －NORI美	ALL MT
7	ストリートファイターZERO (リュウ連必)	2, 955, 500	ブヒー	ALL
8	ストリートファイターZERO (ケン連必)	2, 793, 100	ニャー	ALL
9	ストリートファイターZERO (ダン連必)	2, 593, 200	モー	ALL
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝9 (196)

東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダートダッシュ	4′32″41	たら.	MT完走ノロモード 上級車使用
☆	マンクスT. T. (LAXEYCOAST)	2′02″41	ZKB－LED. rf	レースモード MT完走
3	マンクスT. T. (LAXEYCOAST)	59″45	ZKB－LED. rf	TTモード MT完走
☆	ときめきメモリアル・ 対戦ぱずるだま	1, 939, 700	FTS－NAZ	ALL根性 美樹原使用 19連鎖
☆	ナムコクラシックコレクション (マッピーアレンジ)	3, 489, 760	Y. F	ALL ノーミス
6	テトリスプラス (パズルモード)	260, 900	POT－T. Y	ALLノーマルコース
☆	戦球 (実力判定モード)	6, 108, 400	PIS'G' 'Z'に感謝	LV99 B2510
8	大牌砦	848, 120	ダメ夫	5－2 EX1
9	19XX (シンデン)	14, 634, 100	Dice－MMR	ALL 残×4 連付き
10	ゲーム天国 (モモコ)	12, 674, 430	マーシーラビット中毒 はむはむ	ALL 連付き タイムアタック

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆＝2 (28)

埼玉県越谷市大沢3－6－12 ☎(0489)79－4320

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1, 423, 500	修羅騎士鷹	テリー使用 ALL ストレート
2	リアルバウト餓狼伝説	1, 463, 000	修羅騎士鷹	アンディー・ ALL ストレート
3	マーヴルスーパーヒーローズ	1, 709, 900	さる	マグニートー ALL
4	レイブレーサー (最上級)	1′37″051	ATF－ROD (カニパワー未使用)	T・T 完走 BL32″091
5	パズルボブル	52, 453, 260	SOLID－S. S	ALL
6	パワードリフト	6′50″33	ATF－REV 参考記録	(Aコース) 完走
7	パワードリフト	6′45″27	ATF－Ⓕ	(Bコース) 完走
8	パイプドリーム	4, 092, 470	にやり TZW－ART?	Aコース ALL 連なし
9	沙羅曼蛇	9, 112, 300	AZU－RVF－H. S	
10	グラディウスII	10, 000, 000＋α	グラディウサー FLGS－SIN	旧Ver ④－F 連付1－3で達成

ゲームコーナーフジ ☆＝1 (158)

東京都葛飾区新小岩1－50－8 ☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	スーパーストリートファイターII (ケン)連	2, 520, 400	文	ALLP×18 R×4, 爪×3
★	スーパーストリートファイターII (M・BISON)連	2, 060, 600	GSM－YBK－つる	ALLP×21 R×38 爪×3
★	ヴァンパイアハンター (ドノバン)連	2, 533, 400	GSM－YBK－つる	ALL
★	痛快ガンガン行進曲 (ボビー)	201, 430	GSM－YBK－つる	ALL
★	X－MEN (4P・Ver)	1, 931	Rai	ALL ストーム使用
★	スーパーストリートファイターIIX (ケン)連	3, 551, 000	SSMR'S－MRC 紅い稲妻	ALL 爪×4 1－1－1－47
★	スーパーストリートファイターIIX (ベガ)連	2, 472, 400	GSM－ VEGATED	ALLR×42 D×6
8	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1, 645, 900	桜井幸子	ALL 根性 如月未緒使用
9	リアルバウト 餓狼伝説	1, 275, 400	L N改灰	ALL
10				

TILT神保町店 ☆＝2 (369)

東京都千代田区神田神保町2－14－4 ☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	アルペンレーサー (レースモード、上級)	1′51″079	ねぎとろ20皿は当然寿 司マーラー嶋	ALL
2	レイブレーサー (上級T. T.)	3′16″656	D. H	MTALL 反力なし
3	レイブレーサー (初級T. T.)	2′16″464	D. H	MTALL 反力なし
4	パズルボブル2X (パズル、Xモード)	75, 842, 160	GSC (高中グルグル巻き)	ALL
5	リベンジオブDOH	1, 643, 370	めぐりやさん 行方不明 (真顔で)	ALL たまには連絡く ださいね (ハート)
6	逆鱗弾	(スコア募集中)		
7	究極タイガーII	(スコア募集中)		
8				
9				
10				

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0 (19)

東京都豊島区東池袋3－1－4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1, 677, 800	FAG	服部半蔵 修羅 剣豪 クリア
2	闘神伝2	7′35″56	K・T (忍部トラヒコ)	エリス クリア
3	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1, 636, 800	ぱ ず る玉職人るた まあ	しおり 根性 ALL
4	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1, 648, 400	ぱ ず る玉職人るた まあ	きさらぎ 根性 ALL
5	ナムコクラシックコレクション (マッピー)	2, 836, 270	MDYよしみ君	アレンジ
6	マーヴルスーパーヒーローズ	1, 449, 700	T. M	マグニートー ターボ クリア
7				
8				
9				
10				

君こそゲーメスト!

その2

4回目集計	ソニックウイングス3	アレックス	連	3,307,100	GGE−WXW	GAME's WiLL（京都）
		エレン&シンシア	連	3,187,400		
		ブラスター・キートン	連	3,501,900		
		コウフル&リヴァー・N・ホワイト卿	連	3,247,900		
		チャイカ&ブーシカ	連	3,387,500	PPR−NGM	アミューズメントスペース・フジ（大阪）
		ブレイザース	連保持	3,448,000	GGE−WXW	GAME's WiLL（京都）
		ホワイティ	連	3,253,200		
		真尾まお	連	5,187,900		
		マーカム	連	3,795,400		
		緋炎	連保持	3,407,300	HKR	
	湾岸戦争	初級	連保持	8,233,600	G.M.C.げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館（福岡）
		中級	連	11,441,200	外道T・H あとはまかせます。	
		上級	連保持	18,723,300	エアロテーブルとアストロが共存する店(生)	
	ロックマン・ザ・パワーバトル		連	1,324,800	咆哮野郎ーまJU	アミューズメントスペース・フジ（大阪）
	超人学園ゴウカイザー			1,294,300	ELHーまかくんファイナル	ゲームプラザミッキー（広島）
	デンジャラスカーブス（上級）		保持	4′07″37	STG−MIC	TILT神保町店（東京）
5回目集計	パズルボブル2		保持	490,147,210	DDC − AGAS − KACP	ゲームプラザイエローハット（愛知）
	あっかんべーだー		保持	1,181,060	AIXOM−Y.N(頭)	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	パルスター		保持	6,694,510	やだやだやだやだ ELHーぱち先生	個人申請　JOY広島店（広島）
	INDY500	INDY500	保持	2′27″343	KSG(ま)	GAME's WiLL（京都）
		ハイランドレースウェイ	保持	2′25″179	WZH	
		ベイサイドストリート	保持	2′56″982	R.N	個人申請　ドラッピー今池店（愛知）
	豪血寺一族外伝 最強伝説			2,477,500	だうだうーあと130万またもらいにくる	扇ケ丘レジャーセンター（石川）
	上海 万里の長城	クラシック上海	保持	599,100	PST−EPT(仕)（琉球リハビリ中）	プレイランドスカイシアター（埼玉）
		グレートウォール	保持	506,450	TER	ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
		北京	保持	862,800	EGC−(元)MKZ	荏原ゲームコーナー（東京）
	ドラグーンマイト	シングル	連必保持	2,088,600	すさまG−KOS	扇ケ丘レジャーセンター（石川）
		チーム	保持	1,218,400	DDD	ゲームプラザ（熊本）
	レイブレーサー	中級		1′50″908	これじゃだめ!? OGA−OWA	個人申請　ゲームインパラダイスアレー（神奈川）
		上級		2′30″846		
		最上級		1′36″446		
	アルペンレーサー	初級		1′25″206	ZKB−RIT 8段	個人申請　アミューズメント「きりん」（東京）
		中級		1′25″512	ブラック魔王	個人申請　デイトナⅢ（埼玉）
		上級		1′51″079	ねぎとろ20皿は当然 寿司マーラー(痛)	TILT神保町店（東京）
	ストリートファイターZERO	ガイ	連必	3,365,200	KMC−IZA	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
		ベガ	連	3,261,700	Z・O・O	GAME's DRAGON（京都）
	ストライカーズ1945	ムスタング	連	2,154,000	ウーキーMST	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
		メッサーシュミット	連	2,061,300	痩犬MASTER KPL−NEK	池袋プレイランドラスベガス（東京）
		零式	連	2,135,200	DAB.S	
	登龍門			1,256,320	FAD−A.T	チャレンジバンバン（愛媛）
	首領蜂	タイプB		49,636,730	3ミス 究極達人鮫鮫王	ビッグウェーブ（高知）

さてどんどんいきましょう。次はテトリスプラスです。
全国のテトリスファンの待望の1作が登場しました。このゲームはノーマルモードとパズルモードと分かれていて、パズルモードは、更にランクで3つのモードに分かれています。えっ、3つ?通常は2つしか出ていないが、ノーマルランクをクリアするとやり方が表示されます。
スコアの方は、ノーマルレベルが今回はトップです。ランク別では集計しません。一番高いと思われるレベルを探してください。
次はパズルボブル2Xです。昨年の12月に発売された2X。12月はクリスマスバージョン、今年一月になると、正月バージョン、しかし、変わっているのはデモのメッセージだけ。
集計は前作と同様、ノーマルモード（Xモード）のみ集計します。
闘神伝2は、次回はキャラ別はしません。
難易度がとても高い（!?）と言われるとのゲーム。もう2分台がでています。どうやら、投げで場外に相手を落としてタイムが早まっているようです。
マンクスTTは、ラクシーコースト（イージーコース）とTT（ハードコース）とあり、その中にまた「TTモード」と「レースモード」と分かれていてちょっとややこしいです。が、申請がラクシーコーストに集中していますのでこちらのコースのレースモードのみ集計します。間違わないでください。
次はゲーム天国です。今月より、タイムアタックのみキャラ別集計が始まります。ノーマル、タイムアタック

（次のページにつづく）

中央プラザ大泉店3店集計　☆＝0（20）

東京都練馬区東大泉1−35−6　☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ハズルボブル2X	204,477,530	ひでえお	ALL
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,541,400	いとや	ALL
3	19XX	1,029,370	夜間湾岸走騎士	ALL
4	戦球(判定モード)	3,409,160	K	L99 B 1613
5	ナムコクラシックコレクション(ゼビウス)	2,815,080	VAX　鬼キャン	ALL 残1　SOL60
6	ゲーム天国(タイムアタック)	9,431,060	ひでえお	Z−DYNE
7	ゲーム天国(ノーマル)	17,130,890	みかさま♡	
8				
9				
10				

ゲームスポットアテナ2店集計　☆＝0（55）

東京都町田市森野1−37−8今村ビルB1　☎(0427)21−6887

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	19XX(震電)	16,451,100	NGT−キャサ夫	ALL、残5、B×1 (連)
2	19XX(ライトニング)	14,957,900	ITO君ごめんうーす(よ)(たびだち重視)	ALL、残3、B×1 (連)
3	リアルバウト餓狼伝説(キムカッファン)	1,241,700	JBL−TER	ALL、負けなし
4	リアルバウト餓狼伝説(テリーボガード)	886,600	農業の喜び！田植マニア（有名ゲーマー）	ALL、クリア重視豊作
5	ファイティングバイパーズ(バーン)	2′38″76	若武者発見！若人アキラ（細腕繁盛記）	ALL
6	鉄拳2 Ver.B(ポール)	1′57″65	Y.E	ALL
7	ストリートファイターZERO(アドン)	2,518,500	JBL−TER	ALL、(連)付
8	ストリートファイターZERO(ケン)	2,831,400	Legion−XTC	ALL、(連)付
9	レイブレーサー(中級)	2′32″592	カミカゼD.H	完走、MT
10	戦国エース(ジェーン)	1,862,800	DBL−ごろたん	ALL、(連)付

ゲームセンターポパイ　☆＝0（28）

東京都足立区綾瀬4−9−31　☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	19XX(震電)	15,143,800	MPL SAI−イサム	ALL　残×4 S×7　100%×5
2	19XX(モスキート)	14,164,100	KSD− MOL−ZXS	ALL　残×3 S×6　100%×5
3	19XX(ライトニング)	13,078,300	MOL− SAI−ZAR	ALL　残×2 S×7　100%×5
4	ゲーム天国(タイムアタックモード)	11,602,880	ZFC−Ⓕ	ブーベラ使用 連付
5	ゲーム天国(タイムアタックモード)	10,152,220	フンドシーズ・白	Z−DINE使用 連付
6	ゲーム天国(タイムアタックモード)	11,173,290	あ　ちゃん　ゴメンネ♡	ファイターEX使用 連付
7	ゲーム天国(タイムアタックモード)	11,463,710	げ　ちゃん　ゴメンネ♡	モモコ使用 連付
8	ゲーム天国(タイムアタックモード)	10,689,400	おちゃん　ゴメンネ♡	ブタ使用 連付
9	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,575,000	NGP−ANP(詩)	ALL 優美ちゃん使用
10	テトリスプラス(パズルモード)	270,500	KNIM	ALL　ノーマル 2万×6

ゲームセンターコパⅢ　☆＝1（178）

神奈川県秦野市南矢名2−19−5　☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	逆鱗弾(Cタイプ)	2,327,960	KMC−IZA	ALL
★	ストリートファイターZERO(ガイ(連)(必))	3,365,200	KMC−IZA	ALL
★	ストライカーズ1945(P−51(連))	2,154,000	ウーキーMST	ALL
4	ゲーム天国(ブーベラ(連))	13,425,730	KMC−TEM(風)	ALL タイムアタック
5	ゲーム天国(モモコ(連))	33,219,790	QQQ	ALL ノーマルモード
6	19XX(モスキート(連))	16,536,900	ウンコ	ALL
7				
8				
9				
10				

ゲーム倶楽部大船店　☆＝0（10）

神奈川県鎌倉市大船1−23−7　☎(0467)44−1963

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクション ゼビウス(アレンジ)連付	3,634,750	ECM−FISCHER	E−1クリア
★	極上パロディウス(連付)マンボウ	4,524,700	アトム	ALL
3	ゲーム天国(ノーマル)モモコ(連付)	17,261,220	STG−つるぺたむね子	2−3 桃子度120%
4	ゲーム天国(タイムアタック)ファイターEX(連付)	13,612,450	STG−MIC	開幕ステゲー99%
5	ゲーム天国(タイムアタック)ブーベラ(連付)	13,653,740	STG−金欠王関川	32秒　ナス248個
6	ゲーム天国(タイムアタック)Z−DYNE MKⅡ(連付)	11,813,100	STG−JACKY	
7	ゲーム天国(タイムアタック)ぴぐ(連付)	11,526,700	CHAT−ああるじーぶー	
8	ゲーム天国(タイムアタック)モモコ(連付)	13,053,730	STG−桃柄パンツ	桃子度120%
9	ヴァンパイアハンターレイレイ(連ナシ)	1,981,500	横浜よりAOI	1CALL
★	ガンバードアッシュ(連付)	2,017,000	VMT−RED	ALL

アイリン夢空間　☆＝5（123）
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ゲーム天国（ファイターEX）(連)	13,614,390	CYCLONE−R T	ALL タイムアタック
2	ゲーム天国（ノーヘラ）(連)	13,841,910	CYCLONE−R T	ALL 残38秒 タイムアタック
☆	ゲーム天国（Z-DYNE）(連)	12,816,170	GGE−K N	ALL 残22秒 タイムアタック
4	ゲーム天国（ひぐ）(連)	12,385,210	IML−MOL(さ)	ALL 残17秒 タイムアタック
5	19XX（モスキート）(連)	17,083,600	近江からの使者	ALL
6	ナムコクラシックコレクション（マッピー）	3,330,800	どうもMPYよしみ君らしい	ALL ノーミス アレンジ版
7	リアルバウト餓狼伝説（不知火舞）(連)	1,965,600	G・CRUSH きみちゃん	ALL
8	鉄拳2 Ver.B（キング）(連)(必)	1′56″70	G・CRUSH−きみちゃん	ALL
9	鉄拳2 Ver.B（ミシェール）	1′39″08	G・CRUSH−きみちゃん	ALL
10	鉄拳2 Ver.B（レイ）(連)(必)	1′31″61	ARG−MRK	ALL

夢空間ファンタジー　☆＝0（15）
長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説（アンディ）	1,547,100	(連)もなきゃ(必)もなし！しかも対戦台−AST	ALL ノーミス
2	リアルバウト餓狼伝説（秦、弟）	1,516,600	JNZ	ALL ノーミス
3	リアルバウト餓狼伝説（秦、兄）	1,431,100	JNZ	ALL ノーミス
4	リアルバウト餓狼伝説（テリー）	1,403,200	KIM	ALL ノーミス
5	リアルバウト餓狼伝説（フランコ）	1,330,600	DES−TZK	ALL ノーミス
6	リアルバウト餓狼伝説（マリー）	1,294,900	XJR	ALL ノーミス
7	19XX(連)（震電）	10,227,900	KBA	ALL
8	19XX(連)（モスキート）	8,330,200	KBA	ALL
9	逆鱗弾（TYPE−C）	1,470,220	ALLCE 初クリアたいしたことねえ	ALL
10	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,655,000	人生ぷよぷよ −AXE	ALL

ゲームセンターナポレオン　☆＝0（111）
神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23　☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	極上パロディウス（ビッグバイパー）	4,612,900		ALL 1周246万
★	ぷよぷよ通	863,938	CKN	ALL 646sec 16連
3	ナムコクラシックコレクション（マッピーオリジナル）	300,500	VMT−ILG−吉田猫派	ALL 1ミス
4	ナムコクラシックコレクション（ゼビウスアレンジ）	3,205,590	SOLLハーのアジャハー	ALL 2ミス EXT1面
5	19XX（震電）	12,316,400	CVM−NAK	ALL
6	ツインビーヤッホー（プラクティス）	8,520,860	VMT−ILG−吉田	ALL
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,654,600	CKN	ALL 根性モード 12連鎖 古式ゆかり
8	ゲーム天国（ももこ）	12,139,580	CVM−NAK	ALLT. A
9	ゲーム天国（F−EX）	11,918,640	CKN	ALLT. A
10	闘神伝2（エリス）	5′12″20	DAA	ALL

GAME POP・LAND　☆＝2（10）
岐阜県岐阜市六条北4−14−19　☎(058)278−9295

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ（ハニー）	2′41″12	G・CRUSH −MEY	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説（ブルー・マリー）	1,179,700	G・CRUSH −FAN	ALL 連付
3	闘神伝2（トレーシー）	5′30″10	G・CRUSH −ALE	ALL
4	マーヴルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	3,572,200	G・CRUSH −MSK	ALL 連付
5	マーヴルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン）	3,221,200	G・CRUSH −CYA	ALL 連付
6	マーヴルスーパーヒーローズ（サイロック）	2,871,700	G・CRUSH きみちゃん	ALL 連付 DKO×
7	マーヴルスーパーヒーローズ（ジャガーノート）	2,233,300	G・CRUSH −MYU	ALL 連付
8	マーヴルスーパーヒーローズ（ブラックハート）	1,858,300	GBS	ALL 連付
☆	鉄拳2 Ver.B（キング）	1′47″13	G・CRUSH −きみちゃん	ALL 連付
10	ストリートファイターZERO（ナッシュ）	2,624,500	G・CRUSH −いしくん	ALL 連付

プレイシティキャロット松本店　☆＝0（27）
長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1　☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンバード（バルナス）	2,153,900	KSC 善之字元帥	ALL 連付 1周112万
2	ガンバード（マリオン）	2,041,500	TAD	ALL 連付 1周110万
3	ガンバード（鉄）	1,629,500	L L	ALL 連付 列車なし
4	ガンバード（アッシュ）	1,250,800	KSC−KLM	2−4 連付 1周97万
5	ガンバード（ヤンニャン）	1,058,300	BAG	2−4 連付 列車なし
6	ナムコクラシックコレクション（ゼビウス）	3,249,570	KSC−善之字元帥	S−1 連付 アレンジ
7	ナムコクラシックコレクション（ゼビウス）	956,030	APO(ら)	ALL 連付 オリジナル
8	ナムコクラシックコレクション（マッピー）	325,770	APO(ら)	ALL 連付 オリジナル
9	ゲーム天国（ファイターEX）	25,453,000	TAD	ALL 連付 ノーマルモード
10	ストライカーズ1945（P−38ライトニング）	1,223,400	Ⓑ−T. F	2−4 連付 2−3ドイツで3ミス

ハイテク遊園ニュースター　☆＝0（4）
山梨県甲府市国母5−20−16　☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,161,200	坤龍	ALL ビリー・カーン
2	リアルバウト餓狼伝説	726,600	てつか君もとき	ALL ボウ・ウィルソン
3	リアルバウト餓狼伝説	905,700	坤龍	ALL ジョー・東
4	19XX	4,663,900	坤龍	7面 モスキート 上級大佐
5	逆鱗弾	1,326,300	庚 龍雲	5面ボス B−TYPE
6	逆鱗弾	1,507,480	庚 龍雲	1コインALL C TYPE
7	マーヴルスーパーヒーローズ	1,482,200	DKM長考	ALL ブラックハート
8	マーヴルスーパーヒーローズ	1,690,700	坤龍	ALL ウルヴァリン
9	マーヴルスーパーヒーローズ	1,369,700	庚 龍雲	ALL スパイダーマン
10	マーヴルスーパーヒーローズ	1,916,400	G. M. まっきい	ALL アイアンマン（アポロ）

オレンジハット砺波　☆＝0（2）
富山県砺波市新又147−1　☎(0763)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	19XX	6,419,100	いたくら	LV26 最終ボス 震電
2	雷電DX	10,100,330	Limit	練習コース 1 5ボス
3	ギャラガ	1,320,990	いたくら	アレンジ ALL
4	ゲーム天国	6,889,910	TWS	ぶたさん使用
5	マーヴルスーパーヒーローズ	1,427,500	小パンチから入って確実です。 GNX	アニタ使用
6	リアルバウト餓狼伝説	1,124,600	XYZ	ビリー使用
7	アベンジャーズGストーム	141,100	全日本ナイスゲーム党課題ゲーム AGE	CRYSTAL 使用 ALL
8	パズルボブル2X	50,939,310	TAK	ALL
9	サンドアール	ALL	目押しから入って当確です。N嶋	
10	リアルバウト餓狼伝説	38人抜き	祭はやして確定です ドンドンドン AGF	超技無制限モード使用テリー

グリーンプレイランド　☆＝0（6）
岐阜県高山市西之一色町12-80高山グリーンホテル内　☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（オルバス）	1,557,800	1年前に入ってれは…でもやってる JUN	1CALL
2	鉄拳2 Ver.B（ペク）	3′53″71	EPH	1CALL
3	ヴァンパイアハンター（バイロン）	1,040,000	やっぱいーねぇ 今さらだけどぉ RYU	1CALL
4	ヴァンパイアハンター（レイレイ）	1,001,500	デモンエルホ…漢字で出門頭打フフSAT	CALL
5				
6				
7				
8	戦球	11れんさ	幻の15連鎖…やった人居るんでしょ−EPH	1C
9	ゲーム天国		やってる人は居る人ですが…	1C
10	テトリスプラス		入ってすぐ故障…すみません。	1C

西銀座ゲームプラザ　☆＝0（23）
山梨県甲府市中央1−12−43　☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国（TA・ぶたさん）	11,561,170	MDS MPL水谷D	1コインALL 残14秒
2	テトリスプラス（パズルモード・ノー	356,500	NGP−MLP折笠−ANP詩	1コインALL 8、15、15、30、
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,733,300	NGP−ANP詩	1コインALL ゆみ
4	19XX（ライトニング）	9,188,700	TEIがんばって	1コインALL S×2
5	首領蜂（タイプB）	36,102,540	中込	1コインALL 残機1
6				
7				
8				
9				
10				

ハイスコア通信　お店から①

●プレイシティ24（北海道）
当店のAMP君が修学旅行でゲームコーナーフジに寄った際、ノートに書いたことに対してフジの方々の気分を害したようならば、この場をかりて謝罪させていただきます、ちなみにジャックー2のすべてのスコアは、なしです。
by BEL

●モンテカルロ（群馬）
あにきさん、「学生プロレス」大好評です。「今まで一度も見たことがない」という人がほとんどだったので、肛門きれ次郎のコタツドライバーや、フランコオギーソのパンツドライバー等の数々の究極テクニックに魅了されまくり、危うく笑死（？）しそうになる人続出でした。しまいには「（V・F・3）のウルフ（1P）にパンツドライバーを追加してくんねーかなぁ！」となかなか脳ミソ本領発揮（なにわ小吉）発言をする奴もあらわれるくらいで、予想以上の大反響でした。P.S.ビデオのお礼をしたいので、高崎にいらっしゃることがあれば是非お寄りください。
by 店員K・Y

●プレイシティキャロット二荒（栃木）
キャッ☆えへ　ちょく子でぇーすみんな、ナムコクラシック2見た？ねえ見た？あたしの予想どーりラリーX、パックマン、ディグダグだったでしょ？えへんーまーあたしもあんまし自信なかったんだけどぉーえ？ボムビー？ジービー？キューティーQ？何それ？誰がそんなこと言ったの？え？あたし？あたしそんなこと言ってないやだばかもーんしんじらんなーい！だいたいピチピチ（笑）の17才のあたしがそんな古いゲーム知ってるわけないぢゃん？超ムカックー。え？VOL.4？そーねぇ、パックマニア、メルヘンメイズ、ブレイザーってゆーのはどう？え？メルヘンメイズはヨコ画面？何それ？　ちょく子むずかしくってわかんなーい　プロフィールでやればいーぢゃん？え？わがまま？ひどーい！もーバカバカバカバカ!!

●ゲームインDAIEI（千葉）
好評のイラストコーナーがパワーアップ。優秀作品には豪華賞品をプレゼントします。詳しくは店内掲示板を見てね。

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
STG-MIC氏、STG-SARU氏、STG-桃柄パンツ氏（はむはむ氏？）ご来店ありがとうございました

●熊谷ガリバー（埼玉）
徳島県フリータイムのFLGS-SINさん、年末年始のご来店ありがとうございました。後藤さん、熊谷での2年間、お世話になりました。新天地でのご活躍を祈っております。
by ACE

●ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
たぶんこの通信欄が掲載される頃にはこの店はなくなっているかも？ご来店してくださった方々ありがとうございました。
by トーヨコ北越谷店の声

●西銀座ゲームプラザ（山梨）
オール50円にしました。

君こそゲーメスト!

その3

ワールドヒーローズパーフェクト(大)	J.カーン	連必	17,760,700	IPC-WHK-Ⓔ	JOYCOM平店(福島)
	エリック	連必	17,127,500		個人申請 JOYCOM平店(福島)
	ジャック	連必	16,625,200		
	ブロッケン	連必	16,629,100		JOYCOM平店(福島)
	J.マキシマム	連必	15,928,400		
	マッスル・パワー	連必	15,786,000		個人申請 JOYCOM平店(福島)
	マッドマン	連必	14,940,700		
	ラスプーチン	連必	15,915,800		
	リョウコ	連必	19,085,700	YRI-FX㊙	JOYCOM平店(福島)
ヴァンパイアハンター	ガロン	連必	3,016,900	大台乗りました Tiny-DIL	GAME's DRAGON(京都)
	サスカッチ		2,072,100	ペコ①	タウンスポット&マンモス城(大阪)
	ドノバン	連	2,553,400	GSM-YBK-つる	ゲームコーナーフジ(東京)
スーパーストリートファイターⅡX	ケン	連	3,551,000	SSMR'S-MRC 紅い稲妻	
	ザンギエフ	連必	1,813,900	F.O.T.G-マリ夫	個人申請アミューズメントスクエアカサブランカ(香川)
	ベガ	連	2,472,400	GSM-VEGATED	ゲームコーナーフジ(東京)
スーパーストリートファイターⅡ	ケン	連	2,520,400	㊦	
	ザンギエフ	連必	2,080,000	ATC-まさし	サブカルチュア(福岡)
	M・バイソン	連	2,060,600	GSM-YBK-つる	ゲームコーナーフジ(東京)
エースドライバー	初級		2′53″36	T.Y	タウンスポット&マンモス城(大阪)
	中級		2′45″76		
	上級		3′40″11		
極上パロディウス	ビッグバイパー		4,612,900		ゲームセンターナポレオン(神奈川)
	マンボウ	連	4,524,700	アトム	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
ぷよぷよ通			863,938	CKN	ゲームセンターナポレオン(神奈川)
セガラリーチャンピオンシップ	初級		2′42″42	ぎるはま迷人(爆)	ギャレッソ津田沼店(千葉)
	上級		2′12″47	T.Y	タウンスポット&マンモス城(大阪)
	チャンピオンシップ		3′16″33	R.N	個人申請 タイムトンネル(愛知)
デイトナUSA	中級		2′52″29	KA.たかはし	個人申請 ファンシティーゲームセンター(東京)
バツグン	タイプB	連	25,031,870	やっと2500万引退か? カリカリ狂㊗	池袋プレイランドラスベガス(東京)
そこぬけ対戦ゲーム			14,598	MIZ神-ZZ㋕	タウンスポット&マンモス城(大阪)
首都高レッドゾーン			3′27″72	CYR-PTY-NORI㊚	キャッスル&YOU²(東京)
バーチャレーシング(DX)	エキスパート		4′01″46	DX.通信台故障記念DE.	ギャレッソ津田沼店(千葉)
ソニックウイングス	JAS-39	連	1,575,600	INK-牧野和也	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
ガンバード	アッシュ	連	2,017,000	VMT-RED	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
X-MEN	4Pバージョン		1,931	Rai	ゲームコーナーフジ(東京)
痛快ガンガン行進曲	ボビー		201,430	GSM-YBK-つる	
ストリートファイター2	ケン	連	1,811,700	INK-玉袋マラ	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
戦国エース	天外	連	1,950,500	戦国人	ゲームセンタードリーム(宮城)
天地を喰らう2	魏延	連必	4,158,550	AIXOM-H.Y㊝	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
	張飛	連必	4,141,800		
レジオネア	アルフレッド	連必	2,394,550	PST-STER	プレイランドスカイシアター(埼玉)
	クリス	連必	2,402,950		
	フランク	連必	2,426,250		
ジェミニウイング			2,134,030	PPR-NGM	タイトーイン002スタジアム(大阪)
1943	1P		3,572,130	SGP-SV-TNK	個人申請 アムパークウィッチ(大阪)
12月30日号の訂正					
龍龍			486,600(9面)	せん先生+まっつん	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
デイトナUSA	中級		2′52″48	KA.たかはし	セガデイトナパーク(東京)

双方ともかなり高いスコアがたたき出されています。特にファイターEX、プーペラ、モモコの3キャラ。果たして1400万の壁に来月は届くのでしょうか。次回を待ちましょう。

逆鱗弾も今回よりキャラ別集計を開始します。すべてのキャラ230万オーバーのスコアが出ています。

ファイティングバイパーズは、キャラ別はしません。よって一番早いと思われるキャラをプレイしてください。

今回も一番早かったのが、バンです。どうやらバグ技があるようで、それをやると1発即死という極悪非道の技があります。タイムアタックでは許されますが、対戦でこの技の多発は喧嘩の元です。くれぐれもやらないように…。

3回目の集計に入ったナムコクラシックコレクションV0.1ですが、アレンジのゼビウス、マッピー、オリジナルのゼビウスのみ更新されています。他は更新されていません。もう限界か?いやそうでもないのが1つあります。クリアができれば☆が獲得できるものがあります。これはチャ～ンス(アスカ口調で)です。

今回から集計の予定だったリアルバウト餓狼伝説ですが、諸般の事情により集計することは中止としました。もちろん、普通にスコアを狙っている方もおられると思うのですが、アレなだけにちょっと…。申しわけないです。

先月号で鉄拳2バージョンBのタイムで、プレイシティ24のポールのタイムが書かれていますが更新されていませんでした。すみません。(次はメーメ希望ーP様)

扇ケ丘レジャーセンター ☆=4(191)

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(0762)46-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説(秦 崇雷)	1,967,100	㋕まさみくん㋜	ALL SSS×7 ノーミス SS×13
☆	豪血寺一族外伝	2,477,500	だラだラーあと130万またもらいにくる	ALL チャック・さいぞう
3	テトリスプラス	306,700	SOU	ALL パズル ノーマル
4	ナムコクラシックコレクション(マッピー・アレンジ)	2,163,890	TRN (次はディグダグ)	ALL 残2 10万×17
5	沙羅曼蛇2	932,100	イングスヘタ夫㊕	2-5ボス
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ・イエローハット ☆=4(163)

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)453-5857

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートダッシュ(タイムアタックモード)	4′37″48	コマンチスト 永	マウンテンスタート完走、クーへAT+S
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,861,000	DCC-AGAS-KAOⓅ	根性モード ALL 早乙女優美
3	ぱずり	1,672,800	F.K-変な奴教徒-モリゾヴァ	21面
☆	パズルボブル2X	481,482,460	DCC-AGAS-KAOⓅ	Xモード 表ALL
5	戦球(ノーマルモード)	3,704,290	サントラ出して! PRZ-SHW	ALL 花宮咲
6	戦球(腕前判定モード)	4,756,930	安地向上委員会No.3 青酸カリ14号	1726ボール レベル99
7	パズルボブル2	401,276,440	DCC-AGAS-KAOⓅ	表 ALL
8	鉄拳2 Ver.B(カズヤ)	1′54″26	CIB-日本土人亜種-ササオカ	ALL
9	ゲーム天国タイムアタックモード(セリア)	13,208,590	YuR-SELI(あ)	ALL 残24秒
10	ゲーム天国タイムアタックモード(ジェイナス)	12,899,440	NPA-LAc-HERO	ALL 残19秒

天野スポーツのゲームコーナー ☆=0(10)

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX	13,061,700	豊川より初来店YMK	1コインALLノーマル設定連付 震電
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,627,800	PS・&、、、	コインALLノーマル設定 古式ゆかり
3	リアルバウト餓狼伝説(不知火舞)	1,586,100	らぶらぶでしゅ～♡	1コインALL ノーマル設定
4	ソニックウィングス3(リヴァー)	1,862,000	by370	1コインALL ノーマル設定
5	鉄拳2 Ver.B(カズヤ)	3′12″33	J・J丸夫抹茶	1コインALL ノーマル設定
6	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(ナコルル修羅)	2,025,200	なまくらジャッキー推参!!	1コインALL ノーマル設定
7	闘神伝2(エリス)	5′43″13	-CNA	1コインALL ノーマル設定
8	マッピー	128,940	あなたのハートにときめきLAVE	1コイン12面ノーマル 天野ゲーム博物館
9	ストライダー飛竜	137,700	辛味汁かけ飯	1コインALLノーマル 天野ゲーム博物館
10	エリア88(シンカザマ)	1,446,250	Y・I	1コインALLノーマル 天野ゲーム博物館

AMZA11 ☆=0(14)

三重県熊野市木本町620-1こやま2F ☎(05978)9-0970

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ	3′26″59	ASR	ハニー ALL
2	ファイティングバイパーズ	4′22″36	NIS 松阪からどうもありがとう又来てね	トキオ ALL
3	ファイティングバイパーズ	6′30″41	SOD	サンマン ALL
4	闘神伝2	6′59″10	MKT	ホーファイ ALL
5	マーヴルスーパーヒーローズ	1,614,800	AKI	アニタ ALL
6	鉄拳2 Ver.B	3′33″68	NIS	P-JACK ALL
7	リアルバウト餓狼伝説	789,900	E・H・M!!	望月双月
8	リアルバウト餓狼伝説	683,700	ASR	テリー・ボガード
9	リアルバウト餓狼伝説	1,313,100	NAL	ダック・キング
10	パズルボブル2X	52,810,180	ALL	AM2A10分

プレイシティキャロット四日市店 ☆=2(16)

三重県四日市市西浦2-4-5 ☎(0593)54-2266

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,508,700	GAI	ALL ノールーズ 秦(兄)
2	ダートダッシュ	4′46″86	GAI	ALL 上級使用 AT
3	ゲーム天国	11,473,910	JR	ナーベラ 残12秒 連付
4	ゲーム天国	8,178,250	JR	モモコ 残3秒 連付
5	テトリスプラス	1,261,900	NOV	ノーマルモード
☆	ナムコクラシックコレクション	1,366,350	MOI	ノーミス SP×4 ゼビウスオリジナル
7	ナムコクラシックコレクション	339,950	JR	マッピーオリジナル ノーミス 残×3
8	鉄拳2 Ver.B	3′26″96	K O	ALL
9	ザ・キングオブファイターズ'95	657,830	BOZ	クラーク・タクマ・ロバート ALL
10				

アミューズメントスペース・フジ ☆＝5（21）
大阪府大阪市北区天神橋4－10－8　☎(06)356－3933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ソニックウィングス3（チャイカandフーシカ）	3,387,500	PPP－NGM	ALL (連) 1周 182万
☆	ダンクドリーム'95（メキシコ）	161	咆哮野郎－まJU	ALL DX 9
3	ゲーム天国（タイムアタック）	11,124,770	ふふふ（時給 1250円）	ALL クリア (連) ぶたさん
4	19XX（ライトニング）	13,395,400	Lyc. M（ロリーター）	ALL (連)
5	戦球（腕前判定）	3,504,440	矢井） ゴメン!!（フリーター）	Level 96
6	テトリスプラス（パズルノーマル）	285,600	へきら～ず（正社員）	ALL
7	レイブレーサー（最上級）	1'54"503	JUN いち	完走 MT
8	ストリートファイターZERO（ケン）	2,527,700	阪南大学 一回生（山田 国広）	ALL (連)
9	ソニックウィングス3（ラビオレプス）	2,801,700	ホエホエくんは林原めぐみのファン？	ALL (連) 真相はマリコ派
10	ゲーム天国（タイムアタック）	11,784,270	超天才ジーニアス（来店ありがとう）	ALL クリア Z－DYNEMKⅡ

チャレンジャー関大前店 ☆＝1（78）
大阪府吹田市千里山東1－14－2　☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	テトリスプラス（ノーマルモード）	944,900	おナカがすくとせつない	L99 578ライン
2	ダートダッシュ（敵車なし）	4'42"10	(CITY) スタート DAM	激ムズ車 MT ノーマル 完走
3	マンクスT.T.	2'08"72	Easyコース オートマ HIT	Easy オートマ 完走
4	マーヴルスーパーヒーローズ（スパイダーマン）	1,775,100	いきなり集計おわられた。 byNaB.	1CALL
5	リアルバウト餓狼伝説	1,439,000	水香&AMI	1CALL（ビリー）
6	19XX	7,213,500	ただのクリア	1CALL（震電） 連付
7	アベンジャーズ（クリスタル）	408,900	がんばらしてください NOBちん	1CALL（VSモード）
8	アベンジャーズ（クリスタル）	158,300	がんばりました。ハ～イ NOBちん	1CALL（ストリートモード）
9	パズルボブル2X	235,804,820	FEV (た)	1CALL 表〔×〕Wゾーン
☆	バーチャコップ2（2Pスタート）	858,264	M. K（川田）	1CALL 殺829J427

GAME's WiLL ☆＝24（284）
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1　☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	19XX（震電）	17,316,600	GGE－WXW	クリア (連)
☆	テトリスプラス	391,300	GYGPSOP－UYK	ALL パズルモード ノーマルレベル
☆	ソニックウィングス3（ブラスター・キートン）	3,501,900	GGE WXW	2周クリア (連)
☆	ソニックウィングス3（真尾まお）	5,187,900	GGE－WXW	2周クリア (連)
5	ソニックウィングス3（チャイカ＆ノーシカ）	3,297,000	GGE－WXW	2周クリア (連)
☆	ソニックウィングス3（ホワイティ）	3,253,200	GGE－WXW	2周クリア (連)
☆	ソニックウィングス3（マーカム）	3,795,400	GGE－WXW	2周クリア (連)
☆	ソニックウィングス3（コウフル＆リヴァー卿）	3,247,900	GGE－WXW	2周クリア (連)
☆	ソニックウィングス3（アレックス）	3,307,100	GGE－WXW	2周クリア (連)
☆	ソニックウィングス3（エレン＆シンシア）	3,187,400	GGE WXW	2周クリア (連)

ゲームセンターピノキオ ☆＝0（34）
兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	テトリスプラス（ノーマルモード）	1,000,000+	冬コミで会えたね♡ RBN－高橋千花(水)	LV99 LINE570
2	テトリスプラス（パズルモード）	219,200	SVR－TUN(猿)	ALL ノーマル
3	19XX（ライトニング(連)）	12,325,200	19XX	ALL 残3 S×4 P×5
4	19XX（モスキート(連)）	12,646,700	ディックさん	ALL S×7 P×4
5	19XX（震電(連)）	13,027,100	使用前マニア 傷心旅行は北海道	ALL 残3
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,279,100	ボールが2つくっついて上から落ちるゲーム	ALL 藤崎詩織
7	リアルバウト餓狼伝説（ビリーカーン）	1,529,500	KTK	ALL 負けなし
8	鉄拳2 Ver.B（クマ）	1'22"41	くまタンちゃん	ALL
9	鉄拳2 Ver.B（ブルース）	2'11"08	ホイス・グレーシー	ALL
10	鉄拳2 Ver.B（クニミツ(必)）	3'37"41	発注担当係	ALL

タウンスポット&マンモス城 ☆＝0（158）
大阪府茨木市中津町4－3　☎(0726)37－5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX（震電(連)）	15,708,600	まえしま かの	ALL 1ミス P×6 AV97%
★	ヴァンパイアハンター（サスカッチ）	2,072,100	ペコ①	ALL 折り返し1.0万
★	そこぬけ対戦ゲーム	14,598	MIZ神－ZZ(か)	ALL
★	エースドライバー（初級）	2'53"36	T. Y	ALLMT
★	エースドライバー（中級）	2'45"76	T. Y	ALLAT
★	エースドライバー（上級）	3'40"11	T. Y	ALLAT
7	ナムコクラシックコレクション（マッピー、アレンジ）	3,042,230	MPYよしみ君と思う	ALL 残×1 100万×1、10万×16
8	リアルバウト餓狼伝説（ビリーカーン）	1,693,600	あそこも成人式	ALL
★	セガラリーチャンピオンシップ（上級）	2'12"47	T. Y	ALLMT
10	テトリスプラス（パズル、ノーマル）	347,700	ぱや兄国	ALL

GAME's DRAGON ☆＝0（31）
京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスⅡ1F　☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ	1'45"02	P. K. S. －ボッツ	BAHN ALL
2	ファイティングバイパーズ	1'56"44	URU	JANE ALL
3	ファイティングバイパーズ	42,786	超膝超回蹴り	ランキングモード JANEALL
★	ストリートファイターZERO	3,261,700	Z・O・O	ベガ(連) ALL
5	ストリートファイターZERO	2,856,700	Tiny DIL	ゴウキ(連) ALL
6	ストリートファイターZERO	2,828,100	Tiny－DIL	リュウ(連) ALL
7	ストリートファイターZERO	2,804,000	Tiny－DIL	ケン(連) ALL
★	ヴァンパイアハンター（ガロン(連)）	3,016,900	大台(乗)りました Tiny DIL	ALL
9	ヴァンパイアハンター（モリガン(連)）	5,331,600	Tiny－DIL	ALL
10	テトリスプラス（ノーマルゲーム）	1,000,000+α	大門おらへんかったら100億点いけてた	445ラインにて達成

ジャスコ川西店プレイランド ☆＝1（15）
兵庫県川西町小花1－6－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX（モスキート）	12,412,600	ACE	ALL 残×3 連なし
2	リアルバウト餓狼伝説（ビリー）	1,469,200	ヨリ	ALL 連なし
3	ゲーム天国（タイムアタック）	9,443,010	ACE	ブーベラ 連なし
4	ぷるるん	214,600	I	22面 連なし
5	ストリートファイターZERO（ローズ）	2,031,500	ひげ	ALL 連なし
6	雷電DX（初級）	5,362,250	北摂ライダーの会会長 桑名寛之	ALL 連なし
7	ヴァンパイアハンター	大会結果発表		
8	優勝 サスカッチ	難波信隆君		
9	2位ビシャモン	大谷篤史君		
10	3位モリガン	トヨカズ君		

タイトーイン002スタジアム ☆＝3（277）
大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号　☎(06)844－0588

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	究極タイガーⅡ(連)	9,972,810	PPP－IZK	ALL 1P側
☆	ゲーム天国（ファイターEX、ノーマル(連)）	45,938,710	GGE VXV	クリア
☆	ゲーム天国（ブーへラ、タイムアタック(連)）	13,888,170	PPP－IZK	クリア
☆	ゲーム天国（モモコ、タイムアタック(連)）	13,431,500	CYCLONE－KIW	クリア
5	ナムコクラシックコレクション（マッピー、オリジナル）	348,060	BOSTON	ALL
6	ナムコクラシックコレクション（マッピー、アレンジ）	3,061,190	MPYよしみ君	ALL 残1
7	リアルバウト餓狼伝説（ギース・ハワード）	1,482,000	WILLARD	ALL
8	レイブレーサー（初級、T.T）	1'45"892	MRN－高岩学巳	完走 MT
9	レイブレーサー（上級T.T）	2'34"528	MRN－高岩学巳	完走 MT
★	ジェミニウィング	2,134,030	PPP－NGM	ALL (連)なし

プレイシティNASA杉本町店 ☆＝8（339）
大阪府大阪市住吉区山之内3－3－5　☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,696,000	ゆみちゃん最高♡ 女子高生MAT	ALL 根性
2	リアルバウト餓狼伝説（舞(連)(必)）	2,375,000	まいちゃん大好き♡ ロリロリのDEN	ALL 負けなし SSS×19
3	リアルバウト餓狼伝説（ギース(連)(必)）	2,086,000	RBN－星白金－ぼーず	ALL 負けなし SSS×14
☆	ファイティングバイパーズ	1'21"06	KJN	ALL バーン使用
5	ナムコクラシックコレクション（マッピー、アレンジ(連)）	3,364,900	MPNよしみ君かな	ALL
6	ナムコクラシックコレクション（ゼビウス、オリジナル(連)）	1,293,800	AXiON－せのん	ALL ノーミス
★	天地を喰らうⅡ（魏延(連)(必)）	4,158,550	AXION H. Y(奈)	ALL 残0
★	天地を喰らうⅡ（張飛(連)(必)）	4,141,800	AXION H. Y(奈)	ALL 残0
★	ソニックウィングス（JAS－39(連)）	1,575,600	INK－牧野和也	ALL 1万×1 サル・ロケット
★	スーパーストリートファイターⅡ（ケン(連)）	1,811,700	INK－玉袋マラ	ALL(ハ) D×64 爪×4 5月Ver

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー
1	—	リアルバウト餓狼伝説	803	SNK
2	1	バーチャファイター2	746	セガ
3	2	鉄拳2	499	ナムコ
4	7	ストリートファイターZERO	476	カプコン
5	—	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	408	コナミ
6	8	ファイティングバイパーズ	337	セガ
7	—	19XX	306	カプコン
8	6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	221	SNK
9	3	マーヴルスーパーヒーローズ	213	カプコン
10	5	ゲーム天国	185	ジャレコ

11位	12位	13位	14位	15位
パズルボブル2 144	レイブレーサー 137	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 111	テトリスプラス 90	闘神伝2 86

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー
1	1	バーチャファイター2	785	セガ
2	—	リアルバウト餓狼伝説	745	SNK
3	2	鉄拳2	545	ナムコ
4	6	ファイティングバイパーズ	415	セガ
5	5	ストリートファイターZERO	406	カプコン
6	—	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	251	コナミ
7	10	レイブレーサー	206	ナムコ
8	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	203	SNK
9	9	パズルボブル2	186	タイトー
10	4	マーヴルスーパーヒーローズ	180	カプコン

11位	12位	13位	14位	15位
ゲーム天国 169	19XX 134	バーチャストライカー 97	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 94	闘神伝2 83

リアルバウト発登場1位！



大阪府　霜月めたるサン

練り込まれたリアルバウト

今月は、SNKのリアルバウト餓狼伝説が、プレイヤー人気1位、インカム2位に初登場でランクされました。

リアルバウトは、基本的には餓狼伝説3のシステムをひきついだもの。しかし、前作の反省点を分析し、新たなシステムとキャラクターを付け加えてまとめ上げています。細かな練りこみと、ほかにあまり強敵がいなかったというタイミングにも助けられ、とても好調なスタートを切ったと言えるでしょう。

リングアウトのシステムや中段技の取り入れなど、必ずしもベストと思えない部分もあります。しかし、全体的なバランスの良さと穴の少なさは評価されるべきでしょう。時間をかけて練りこまれた感が強く、最初からこの完成度で出ていればと思います。

ただ、システムの複雑化は、確実に衰退の道をたどるもの。この問題に、どう立ち向かっていくか、今後が注目されるところです。

ポリゴン格闘は、バーチャ2、鉄拳2の2強は変わらず。ファイティングバイパーズは少しずつ順位を伸ばしてきています。ただ、プレイヤー層は固定化している傾向が感じられます。

セガは、今後もガードボタン＋攻撃ボタン2つのシステムを採用していくようです。そうすると、複雑な技の出し方や、ゲーム性が類似してくると思います。ゲームシステムの慣れから来る、一般プレイヤーとマニアとの格差をどう解消していくのでしょうか？

好調！19XX

シューティングでは、カプコンの19XXが、順調な滑り出し。初期難度が低く、広いプレイヤー層に楽しめるものになっています。初期難度の高さが、シューティング全体の不振を招いているのは事実。その点では、好感が持てます。

しかし、やはりうまいプレイヤーに長時間遊ばれるのも確か。毎回問題なくラストまで進みにくいように、何かしらランダム要素が必要なのではないかと深く感じさせられました。

今月は、マーヴル・スーパーヒーローズ、ゲーム天国、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣と急落したゲームが目立つ月でもありました。

（ぜんじ）

川島玩具店　☆＝0（19）

兵庫県高砂市高砂町1411　☎(0794)42—0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説（テリー・ボガード）	772,400	NOA	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説（ダック・キング）	807,200	SIM	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説（キム・カッファン）	668,200	蘭　草	ALL
4	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（リムルル）	1,770,500	M・N	修羅 ALL
5	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（半蔵）	1,013,200	DUO	羅刹 ALL
6	ザ・キングオブファイターズ'95（庵、京、リョウ）	416,890	NOA	ALL
7	ザ・キングオブファイターズ'95（京、舞、リョウ）	383,100	関	ALL
8	ストリートファイターZERO（チュンリー）	1,313,800	乙　夜	ALL
9	ストリートファイターZERO（リュウ）	1,181,400	OZ	ALL
10	ストリートファイターZERO（ケン）	1,390,900	ZOA	ALL

ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44—5888

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国	5,470,930	SUR-G	ブーベラ　2－1連付
2	19XX	5,467,900	MUL	雷電　LV24 7面まで
3	ザ・キングオブファイターズ'95	399,370	FBI	ロバートタクマ舞 1CALL
4	リアルバウト餓狼伝説	1,122,600	K　T	秦弟
5	リアルバウト餓狼伝説	1,033,100	K　T	テリー
6	まる子デラックスクイズ	206,200	BON	
7				
8				
9				
10				

ゲームスポットパスカル　☆＝0（21）

岡山県岡山市表町3－7－5　☎(086)234—2332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,712,500	D. S. K　BAD	ALL　古式
2	テトリスプラス（パズルモード）	258,400	D. S. K-BAD	ALL　ノーマル
3	テトリスプラス（ノーマルモード）	160万＋α	YFK	おつかれ
4	ゲーム天国（フォーメーション）	8,273,470	はぶメイジン（偽名）	ALL㊮付
5	ドルアーガの塔	999,990＋α	まりも部－06狐島 DDD	終ってるす、ZADX数回
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームハウスカントリーボーイ　☆＝0（9）

広島県広島市安佐南区長楽寺1－1－37　☎(082)872—1805

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ	1,510,000	SAN	ALL　サイロック
2	マーヴルスーパーヒーローズ	1,319,000	めし処きぬかわオープン記念	ALL　ハルク
3	マーヴルスーパーヒーローズ	1,827,800	IZU	ALL　マグニートー
4	マーヴルスーパーヒーローズ	1,520,600	おいら	ALLジャガーノート
5	マーヴルスーパーヒーローズ	1,422,700	カペブルー鬼怒川竜次	ALL キャプテンアメリカ
6	リアルバウト餓狼伝説	999,300	おいら	ギースにて死去 ジョー使用
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,347,100	おいら	根性　1CALL
8	19XX	8,856,600	いこいの村定食 クリス	ALLP－38 ㊮付
9	19XX	7,627,000	YSA（カツオ）Jr	震電　㊮付
10	19XX	6,363,100	鬼怒川　竜次	モスキート　㊮付

オキモト　☆＝0（18）

広島県広島市西区南観音3－15－3　☎(082)292—1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX（ライトニング）	14,837,100	ゴム元帥R	ALL
2	19XX（モスキート）	13,599,700	うとたろう	ALL S×6　残×2
3	19XX（震電）	12,342,100	ゴム兄貴	ALL
4	闘神伝2（ホーファイ）	2'59"83	うちめ	ALL
5	闘神伝2（エリス）	5'23"13	わてん	ALL
6	闘神伝2（ソフィア）	5'24"30	AHO	ALL
7	闘神伝2（デューク）	6'01"00	AHO	ALL
8	闘神伝2（カイン）	6'57"90	BAD	ALL
9	闘神伝2（トレーシー）	7'17"00	AHO	ALL
10	マーヴルスーパーヒーローズ（スパイダーマン）	2,304,200	GOM	ALL

モンキーハウス本館 ☆＝3 (247)
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	湾岸戦争 (中級)	11,441,200	外道T・H あとはまかせます	ALL モニタ上ライン有上下別(連)
2	逆鱗弾 (Cタイプ)	2,325,920	G. M. C. 3(研)－ げえむのごんちゃん	ALL 2P側使用 予選10万7千
3	ファイティングバイパーズ	1′25″07	GMC－トキメキ（ハイスクール）－ぱんだ	ALLJANE使用
4	テトリスプラス (ノーマルモード)	ライン392	ダブドラ（3）のせいであまり出来んUMA	100万点到達時のライン数 シール使用
5	テトリスプラス (パズルモード)	331,900	G. M. C. R－1 (残レポート500枚)	ALL ノーマル シールなし青白×1
6	でろーん でろでろ	6,877,300	でろ研究会会長(誰) 左遷はやめて	ALL 残B×1 コース別希望
7	沙羅曼蛇2	862,200		2－5
8	マーヴルアベンチャーズ (対戦モード)	663,200	カプコンのよりおもしろい（ウソ）(住)	ALL B・ナイト使用
9	マーヴルアベンチャーズ (対戦モード)	225,900	ポリゴン初かせぎ でろマスター(誰)	ALL B・ナイト使用
10	ファイティングバイパーズ (ランキングモード)	44,419	9－3で死 残×6 PAHN使用 全消無	ALLJANE使用

丸久小郡店ファミリーランド ☆＝0 (9)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,120,800	雅紀 3月から社会人	ジンチョンレイ ALL
2	リアルバウト餓狼伝説	1,041,300	ゴリ弟 せーじΦ2	ジョーヒガシ ALL
3	リアルバウト餓狼伝説	1,156,400	まさき ラッキーよろしく	テリーボガード ALL
4	19XX (モスキート)	5,512,200	ささき あきのり	(連) 7面ボス
5	19XX (震電)	5,850,800	ALEX	(連) 6面
6	鉄拳2 Ver.B	2′30″45	M. H	カズヤ ALL
7	鉄拳2 Ver.B	3′19″20	M. H	デビル ALL
8	ゲーム天国 (ノーマルモード)	8,111,350	うっきいよるきち	(連) ノーマル 2－2
9	ゲーム天国 (タイムアタック)	10,343,150	しんたろう	(連) ALL ブーベラ
10	ナムコクラシックコレクション (マッピー、アレンジ)	2,597,300	まさき	ALL ノーミス

ゲームプラザミッキー ☆＝2 (36)
広島県広島市南区的場町1－7－2 ☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (フランコバッシュ)	1,94.,000	NEZ－GYO	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説 (秦 崇雷)	1,651,300	ランティス～F・H	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説 (ビリーカーン)	1,538,000	NEZ－GYO	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説 (テリーボガード)	1,387,900	AKI	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説 (不知火 舞)	1,360,200	NEZ-GYO	ALL
6	19XX (震電)	15,070,000	マリ子＆へきるモード ELH－りぼんちゃん	ALL (連)付 1ミス
7	パズルdeポン!	16,878,030	出身地 へきる星山口 ELH－HEQUIL	ALL (連)付 100万×9
8	テトリスプラス (ノーマル)	310,500	まにあみあ フェリジア少女に夢中	ALL パズルモード
☆	超人学園ゴウカイザー (ブライダー)	1,294,300	ELH－まかくんファイナル	ALL (必)付 P×23 D×2
10	バーチャファイター2 (サラ)	ALL	ELH－パチプロサラ	2段

サブカルチュア ☆＝4 (143)
福岡県筑紫野市宮田町581－6黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	9XX (震電)	16,496,100	GSX氏ありがとうおかげで伸びた－OOT	ALL(S) ノーミス 氷山・弥亡なし (連)付
☆	銃弾嵐	2,198,640	ROBOCOP	ALL (連)付
★	スーパーストリートファイターII (ザンギエフ)	2,080,000	ATC－まさし	ALL (連)(必)付
4	戦球 (腕前判定モード)	3,569,580	おやぢ	Lv. 99. 1702 Ball (連)付
5	リアルバウト餓狼伝説 (ビリー)	1,933,900	TMFC－古武(蔵)	ALLノーミス (必)付 4－14－4－4
6	逆鱗弾 (Bタイプ)	2,078,660	ROBOCOP	ALL (連)付
7				
8				
9				
10	マーヴルスーパーヒーローズ (ジャガーノート)	3,020,100	集計やめ？！まあいいわ、、、Mr. X	ALL (連)付 99HIT×2

ビッグウェーブ ☆＝2 (21)
高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ゲーム天国 (びぐ)連付	12,749,980	ハターンはかんへき！つなげる金無し	タイムアタック 残り23秒
2	ゲーム天国 (エクセリオン)連付	10,961,450	もうやりません。 スト(研)GUY	タイムアタック
3	鉄拳2 Ver.B (ポール)連付	1′25″28	K・T (来店ありがとう)	ALL 予55″93
4	鉄拳2 Ver.B (ロウ)連付	1′26″95	やっぱりJACK・2がネック JHK (よ)	ALL 予1″14
☆	鉄拳2 Ver.B (ミシェール)連付	1′31″45	全然なっちょらん スト研(究)GUY	ALL 予57秒
6	鉄拳2 Ver.B (ジャック2)連付	1′45″71	K・T	ALL 予1″11？！
7	リアルバウト餓狼伝説 (ビリー)	1,514,100	一応ってことで…	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説 (崇雷)	1,368,500	AYU	ALL MASTER
★	首領蜂 (タイプB)	49,636,730	3ミス 究極達人鮫鮫王	ALL 1周2100万
10	首領蜂 (タイプC)	39,507,810	1周1800万 4ミスALL	ALL そのうちやる

ゲームゾーン灘店＆境店 ☆＝0 (14)
鳥取県米子市灘町2－52 ☎(0859)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (ビリー)	1,328,300	RED	ALLP＝0
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	785,100	ときメモラ－KEV	6面 藤崎詩織
3	パズルでポン	1,565,000	なんだこりゃKEV	6面
4	ファイティングバイパーズ	3′49″65	FRD	ALL バン
5	鉄拳2 Ver.B (ポール)	2′12″16	M. M	ALL
6	鉄拳2 Ver.B (平八)	2′16″51	M. M	ALL
7	レイブレーサー (初級)	2′17″732	H. M	完走 T. T MT
8	レイブレーサー (中級)	2′33″690	H. M	完走 T. T MT
9	レイブレーサー (上級)	3′19″658	H. M	完走 T. T MT
10	レイブレーサー (最上級)	2′17″835	T. M	完走 T. T MT

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0 (19)
福岡県北九州市北区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 (Ver.B)	2′55″08	守田正夫	1CALL 吉光
2	鉄拳2 (Ver.B)	1′46″05	上原政人	1CALL 三島平八
3	鉄拳2 (Ver.B)	2′57″54	Q. L	1CALL ミシェール、チャン
4	リアルバウト餓狼伝説	723,500	山田明史	1CSTAGE10 秦 崇雷
5	リアルバウト餓狼伝説	778,100	B. L	ALL ビリー・カーン
6	リアルバウト餓狼伝説	1,184,300	S. W	ALL ボブウィルソン
7	リアルバウト餓狼伝説	739,700	GO. Y	ALL ジョー
8	リアルバウト餓狼伝説	635,400	TALL	ALL 不知火 舞
9	ストリートファイターZERO	1,665,000	TJD.	ALL ソドム
10	ストリートファイターZERO	1,570,400	GUIDE	ALL ケン

タイトーイン空港通り店 ☆＝0 (28)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	チェイスボンバー (EASY)	3′15″37	KOU	完走 (穴ウメ)
2	ダライアス外伝 (上Vゾーン)	12,371,250	DDDよしの (女性部門) 来店記念	ALLEASY (連) 4段
3	雷電II (EASY)	9,743,230	SUR－XEX M(北)	残念でした (連) (すでにない)
4	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,681,800	矢野雅士～BAA 初登場記念	ALL ノーマル リムルル
5	マーベルランド (今月の目玉商品)	1,208,310	SUR－R T(北) 石谷地獄の病満空間	ALL 2ミス
6	ガンネイル (連)	13,832,000	SUR－R T(北) 石谷地獄の障害特約	ALL 今ガンネイルが大流行
7	ガンネイル (連)	5,375,300	SUR－LEE(北) 石谷地獄の身障8段	ALL ノーマル
8	ガンネイル (連)	4,544,600	SUR K. S(北) 徳田地獄の毒舌四天王	ALL すべてシンクロ
9	ソロモンの金庫 (本日入荷)	期間限定	スカイターゲット入荷 中川地獄の毒舌9段	
10	ハレーズコメット (連)	9,999,990	SUR－R T(北) 絶対2度とやらん！	2周目3面で達成 やのパターン使用

ゲームシティDADA ☆＝0 (12)
島根県出雲市天神町70－12 ☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (ビリー 連なし)	1,455,200	JWP	1CALL
2	リアルバウト餓狼伝説 (ジョー東 連なし)	1,157,100	クールジョーことヤンキー玄交	1CALL
3	リアルバウト餓狼伝説 (マリー 連なし)	1,114,500	Wiz'	1CALL
4	鉄拳2 Ver.B (リー 連なし)	2′10″80	JWP	1CALL
5	ナムコクラシックコレクション (ゼビウス、アレンジ)	413,900	尾中大地君	エリア11 連なし
6	D&D(R) (クレリック 連なし)	1,086,096	ムーンボールマジシャン邪影SP	1CALL 4倍のドラスレ 以下省略
7	D&D(R) (エルフ 連なし)	1,098,220	椎名牧子	ドラスレ 1CALL
8	スーパーストリートファイターIIX (リュウ 連なし)	1,312,300	北FTO井	1CALL
9	スーパーストリートファイターII'ターボ (ケン 連なし)	1,201,900	ヤンキー玄交	1CALL
10	スピードレーサー (SNAKE)	5′41″32	ムーンボールマジシャンアルトSP	1CALL我が前に敵なし！ホンマか？

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝2 (52)
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX	15,754,800	CYCLONE HURRICANE	ALL P38使用 残4
2	ゲーム天国 (タイムアタック)	12,314,700	はいご	ALL ブーベラ
☆	逆鱗弾	2,339,540	WGFC－3(研)－DUE	ALL Aタイプ
☆	逆鱗弾	2,303,860	WGFC－3(研)－DUE	ALL Bタイプ
5	逆鱗弾	2,281,940	G. M. C. 3(研)－ げえむのごんちゃん	ALL Cタイプ
6	テトリスプラス (ノーマルモード)	100万＋α	UMA	LV 99＋α LINE 541
7	テトリスプラス (パズルモード)	240,000	ちゃいぢゅ	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説	1,308,800	WGFC－MLK	ALL フランコ・バッシュ
9	ファイティングバイパーズ	1′31″04	BOY	ALL ジェーン
10	ファイティングバイパーズ	2′51″91	U－suke	ALL トキオ

チャレンジバンバン ☆＝1 (107)
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (ギース)	2,091,900	わいわい	ALL 11、4、9
2	リアルバウト餓狼伝説 (秦 崇雷)	2,040,200	★一暗黒龍	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説 (ブルーマリー)	1,928,200	ぼくのマリー	ALL 4、.2、8
4	19XX (震電)(連)	15,330,200	鉄拳珍味	ALL ノーミス 1UP有 100%5
5	19XX (モスキート)(連)	15,039,900	FAD－LXSVII	ALL ノーミス 1UP無 100%5
6	19XX (ライトニング)(連)	14,682,000	㋬	ALL ノーミス 1UP有 100%5
7	ときめきメモリアル対戦はずるだま	1,666,900	FAD－A. T	ALL 古式ゆかり
☆	ナムコクラシックコレクション (ゼビウス・アレンジ)(連)	5,632,510	G. M. C. R－1	1CALL エキストラ3クリア
9	ナムコクラシックコレクション (マッピー・アレンジ)	3,344,190	H. M	1CALL 1ミス 100万有
★	登龍門	1,256,320	FAD－A. T	1CALL

アメニティスペースOZ合同集計 ☆＝0 (37)
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説(ビリー)	1,520,200	T. N	ALL 小野田店
2	リアルバウト餓狼伝説(ダック)	1,453,300	T. N	ALL 小野田店
3	リアルバウト餓狼伝説(バッシュ)	1,306,000	BON	ALL 小野田店
4	リアルバウト餓狼伝説(キム)	1,254,600	BOB	ALL 小野田店
5	リアルバウト餓狼伝説(ギース)	1,254,000	匿名希望	ALL 宇部新川駅前店
6	ダートダッシュ (ゲキムズ)	4′39″65	K. A	ALL 山口湯田駅前店
7	19XX	9,251,200	BBD	ALL L28 中野 山口湯田駅前店
8	ゲーム天国 (タイムアタック)	10,421,450	ZIG	ALL 山口湯田駅前店
9	マンクスT.T (初級)	2′03′65	UCC	ALL 小野田店
10	マンクスT.T (初級 T.T)	0′59″96	UCC	MTALL 小野田店

次回のスコア締め切りは **3月17日** (18日消印有効)

☆獲得数上位店（2・29～3.30号）

順位	店名	今月	合計
1	GAME's Will	13	24
2	JOYCOM平店	5	10
3	プレイシティキャロット巣鴨店	5	9
4	プレイシティ24	2	8
4	プレイシティNASA杉本町店	4	8
6	プレイランドスカイシアター	1	5
6	荏原ゲームコーナー	1	5
6	アイリン夢空間	3	5
6	アミューズメントスペース・フジ	3	5
10	扇が丘レジャーセンター	2	4
10	イエローハット	2	4
10	サブカルチュア	1	4

ハイスコア通信 担当者から

今月更に猛チャージをかけたトップのGAME's WiLL。すでにギアがトップに入りっぱなしになった状態だ。

今月は「19XX」「テトリスプラス」「ソニックウイングス3」で固めてきた。パーフェクトは逃したのが、保持も4つあって今月なんと13個を獲得した。「ソニックウイングス3」がこのまま更新されなくても、来月また9個は確定だ。もうすでに2位との差は14個。☆争いもまだ2回目。これから先どうなっていくのであろうか。果たしてギアが抜ける日がくるのであろうか。

2位は福島のJOYCOM平店だ。こちらも「鉄拳2バージョンB」の固め打ち。しかし、敵が多く独占はできない。あと、新作のスコアの申請が余りなく苦しい状態のJOYCOM平店。頑張ってほしい。

2位以下は、左の表のようになっている。集計もまだ2回目。まだまだ先がある。めげずにトップを追いかけてほしい。チェイス「GAME's WiLL」!!

てあたりしだいゲームリスト

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
2月発売					
バトルガレッガ	エイティング/ライジング	SHT	8－3	2/6	
D&D シャドー オーバー ミスタラ	カプコン	アクションRPG	8－4	2/15	
ソウルエッジ	ナムコ	格闘	8－4	2/20	長らくお待たせしました。熱き闘い期待してます。
進め!対戦ぱずるだま	コナミ	パズル	4－2	2/22	
セクシーパロディウス	コナミ	SHT	8－3	2/28	
MANX TT(TWIN)	セガ	ドライブ	体感	2月初旬	
ファンキーヘッドボクサーズ	セガ	アクション	8－3	2月中旬	
スカルファング～空牙外伝～	データイースト	SHT	8－3	2月下旬	新システム「チェイスシューティング」により緊張感や高得点の満足感が得られます。
アクウギャレット	バンプレスト	SHT	8－2	2月下旬	数々の名作シューティングを生み出したスタッフが創った、本格的正統派縦シュー!
3月以降発売					
まうのすけのオジャマ ざ わーるど	データイースト	パズル	未定	3月上旬	かなり"色の濃い"キャラクターを使った「落物ゲーム」です。
流星雀士キララ☆スター	ジャレコ	麻雀	KB	3月上旬(予)	漫画家・新貝田鉄也郎とアニメーター・近永早苗によるキャラデザイン。人気声優6名が声を担当。
カラオケクイズ イントロ DON DON	サン電子	クイズ	4－1	3月中	
ペアペアウォーズ	サン電子	パズル	未定	3月中	
超鉄ブリキンガー	ザウルス	SHT	8－3	3月下旬	
FUTSAL	ザウルス	スポーツ/サッカー	8－4(3)	3月下旬	
ニンジャマスターズ～覇王忍法帖～	ADK	格闘	8－4	4月中	発売まであとちょっと!!
E雀ハイスクール	セイブ開発	麻雀	KB	4月(予)	
わくわくセブン	サン電子	格闘	8－4	4月以降	
スーパーリアル麻雀P VI	セタ	麻雀	KB	春頃	1年かけてじっくり作りました。今度の3人娘はいかがでしょうか?
発売日未定					
彼女が?(ハテナ)に着がえたら	アイマックス	クイズ	未定	未定	高校が舞台のクイズゲーム。女の子3人に、3通りの衣装、バスト2サイズの着替え。
ジグソーパラダイス	アイマックス	パズル	8－2	未定	超美麗な33枚のパズルで、全国各地の5人の女の子と対戦。2人プレーも可。
棋娘～なないろといき～	アイマックス	将棋	8－2	未定	業界初アイテム将棋。女の子ばかりの将棋道場になぐりこみ。NEO-GEO版。
オーバートップ	ADK	レース	8－4	未定	
ART OF FIGHTING 龍虎の拳－外伝－	SNK	格闘	8－4	未定	無敵の龍と最強の虎、そして、外伝の意味は記事を見てね。
ストリートファイターZERO 2	カプコン	格闘	8－6	未定	
戦国ブレード	彩京	SHT	8－2	未定	より大胆に生まれかわった「戦国ブレード」!今年の春は、裸の彩京を見て頂戴!!
SUPER GT24h	ジャレコ	ドライブ	ハンドル	未定	GTカーレースを題材としたポリゴンドライブゲーム。
バーチャファイター3(仮)	セガ	格闘	未定	未定	
セガソニックCG戦(仮)	セガ	格闘	8－3	未定	
バーチャファイターキッズ(仮)	セガ	格闘	8－3	未定	
サイキックフォース	タイトー	格闘	8－3	未定	
バブルメモリーズ	タイトー	アクション	8－2	未定	
マジカルドロップ2	データイースト	パズル	4－2	未定	ネオジオになってさらにパワーアップ!キャラクター、ステージ、モードも増え、遊びの幅がグ～ッと増えました。
タイムクライシス	ナムコ	ガンシューティング	未定	未定	最高の自信ありのガンシューティングです。
プライムゴールEX	ナムコ	スポーツ/サッカー	未定	未定	家庭用でヒット、おもしろさは実証済み。
ダンクマニア	ナムコ	スポーツ/バスケ	未定	未定	イカす、カッコイイ、みんなダンクマニアやろうぜ。
STORM BRADE(仮)	ビスコ	SHT	8－2	未定	
NEO ドリフトアウト	ビスコ	ドライブ	(2－2)8－2	未定	
NEO Mr. Do!	ビスコ	アクション	(4－1)8－1	未定	
三刻志	ミッチェル	パズル	8－1	未定	
バケバケばあ～	ミッチェル	パズル	2－1	未定	

PLAY-HOUSEアスカ ☆＝0(6)

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	闘神伝2	6′08″33	Mr－GOKO	ALL 連無 ラングー
2	リアルバウト餓狼伝説	1,272,200	Mr－B・M	ALL 連無 不知火舞
3	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,075,000	MIO－K	ALL 連無 閑丸
4	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	只今ALLクリアス	コア申請ナシ募集中!!	連無
5	鉄拳2バージョンB	2′09″63	Mr－JOE	ALL 連無 ポール
6	パズルボブル2	14,971,660	Mr－END	ALL 連無
7	マーヴルスーパーヒーローズ	1,901,000	Mr－END	ALL 連無 アイアンマン
8	19XX	只今ALLクリアスコア	申請ナシ募集中!!	連無
9	ストリートファイターZERO	2,305,000	MIO－K	ALL 連無 ケン
10	ザ・キングオブファイターズ'95	407,030	Mr－SUGAMURA	ALL 連無 京チーム

神宮前キャロットハウス ☆＝0(5)

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル ☎(0985)29－3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	闘神伝2	6′19″10	MGF－KOB	1コインALL ソフィア使用
2	ゲーム天国(ノーマル)	7,447,830	ドモン	1コイン6面ボス ファイターEX撃 逃し
3	ゲーム天国(ノーマル)	7,894,750	ペ○ポーマン レオ	1コイン 2－1 ブーベラ使用 連なし
4	ゲーム天国(ノーマル)	5,031,350	MGF－KOB	1コイン2－1 ぴく使用 連なし
5	ゲーム天国(タイムアタック)	9,251,780	MGF－Zin	ブーベラ使用 連なし
6	リアルバウト餓狼伝説	1,488,500	MGF－Zin	1コインALL 舞使用
7	リアルバウト餓狼伝説	1,430,100	ペ○ポーマン レオ	1コインALL テリー使用
8	リアルバウト餓狼伝説	852,800		キム使用 1コインALL
9	リアルバウト餓狼伝説(対戦)	18人抜き		キム使用
10	パズルボブル2	119,140,850		27面

ワンダーランド ☆＝0(5)

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX(ライトニング)	6,480,000	URD	7面 P3 後半
2	19XX(モスキート)	3,474,400	かみい	7面
3	19XX(震電)	7,700,800	よっし～	7面 ボス?
4	リアルバウト餓狼伝説	695,800	TAK	12人目死亡 ビリー
5	ファイティングバイパーズ	4′21″53	TAK	じぇ～ん
6	ソニックウィングス3(ブラックウィドウ)	2,058,800	Y. H	2－5
7	ザ・キングオブファイターズ'95	394,660	4GO	テリー、庵、リョウ ボスで死
8	ストリートファイターZERO(ケン)	1,454,100	4GO	クリア
9				
10				

ゲームプラザ ☆＝2(218)

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国(T.A.ブーベラ)	13,355,380	KMM	1CALL 連付 乱入なし
2	ゲーム天国(T.A.モモコ)	12,547,850	D. WIN S. FUJI.	1CALL 連付 乱入なし
3	ゲーム天国(T.A.Z－DYNEMK II)	11,977,720	D. WIN DMF図(努根情)	1CALL 連付 乱入なし
4	レイブレーサー(DX.初級)	1′56″259	D. WIN 習志野ファミリア君	完走 アホみたい
5	首領蜂(B－TYPE)	42,498,220	D. WIN リュード＝クレウス	1CALL 連付 残×3
6	逆鱗弾(C－TYPE)	2,078,160	D. WIN NEI	1CALL 連付 2P側
7	テトリスプラス(ノーマル)	387,000	D. WIN リュード＝クレウス	1Cライン228 Lv50
8	闘神伝2(カオス)	4′52″10	DDD	1CALL
9	バーチャコップ2	714,417	FTC	1CALL 4機設定
10				

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝0(12)

鹿児島県国分市中央3－12－37 ☎(0995)47－3457

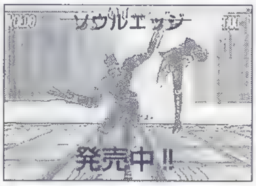
	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	19XX(モスキート)	4,523,300	鮮魚店閉店㊑	7stLv24 連有
2	19XX(震電)	4,112,300	DDT	6stLv20 連有
3	ソニックウィングス3(Ju87スツーカ)	1,931,000	新留鮮魚店	2－7
4	ソニックウィングス3(B・ウィドウ)	1,973,200	SHT S・K	2－4
5	ソニックウィングス3(ブラスター・キートン)	1,892,000	新留鮮魚店	2－5
6	ソニックウィングス3(チャイカ&ブーシカ)	1,819,100	新留鮮魚店	2－5
7	ソニックウィングス3(緋炎)	1,895,000	M本さん出産おめでと	2－4
8	ソニックウィングス3(ホワイティ)	1,883,200	新留鮮魚店	2－4
9	ソニックウィングス3(アレックス)	1,851,200	新留鮮魚店(只今引越中)	2－4
10	パズルボブル2	125,976,330	もをだめだ～㊝	ALL

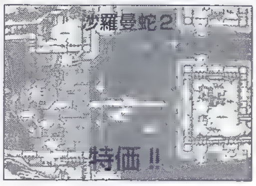
3月より新住所にて営業致します。ゲーム基板民族大移動は完了しましたよセール!!

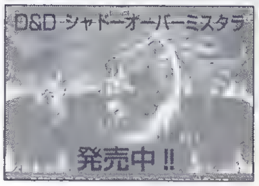
貴方のほしいゲーム基板が手続き超簡単クレジットで手に入ります。（３～36回）

Orico オリコ　JACCS ジャックス

ときメモ対戦ぱずるだま
超高値買取中!!
ファイティングバイパーズ
バーチャファイター２
高価買取中!!
バーチャファイターキッズ(仮)
予約受付中







あ行

アルチメイトテニス	7,000
アグレス	4,000
アップンダウン	30,000
R-TYPE	10,000
R-TYPE II	13,000
アースジョーカー	5,000
IQブロック	3,000
アンダーカバーコップス	18,000
R-TYPE LEO	18,000
イチダントアール	5,000
EDF	5,000
ウルトラマン倶楽部	3,500
ヴァンガード２	18,000
ウォリアーブレード（H付）	28,000
ウルトラマン	2,000
ウルトラ警備隊	24,000
SDガンダムサイコサラマンダー	3,000
SRD	7,000
SDガンダム三国志	3,000
エドワードランディ	55,000
ASO	18,000
大相撲	5,000

か行

ガンフォース	8,000
海底大戦争	25,000
ガンフロンティア	35,000
カメレオン	19,000
ガイアポリス	20,000
ガンバード	20,000
カイロスの館（US）	4,000
強行突破（US）	3,000
キックスタート	7,000
機動戦士ガンダム	5,000
機動戦士ガンダムEX-REVUE	12,000
究極タイガー	7,000
ギャルズパニック	5,000
キャメルトライ（P付）	20,000
奇々怪界	7,000
クレイジークライマー（US）	19,000
グランドストライカー	5,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
クイズ学問のススメ	2,000
クレイジーコップ	15,000
クロスブレイズ	25,000
クライムファイターズ	7,000
クラッチヒッター	2,000
グラディウス（超便利H付）	40,000
グラディウスII	28,000
グラディウスIII	28,000
クイズ365	2,000
極上パロディウス！（業者様向け）	45,000

※セクパロ改造等におもとめ下さい。

恋のホットロック	62,000
ゴールデンアックス	6,000
豪血寺外伝	30,000
豪血寺一族２	15,000

さ行

ザ・グレートラグタイムショー	28,000
ザキングオブドラゴンズ	12,000
ザインドスリーナ	10,000
ザクソン	14,000
サイバトラー	10,000
サーカスチャーリー	7,000
サンダーゾーン	9,000
サンダークロス	20,000
サイドポケット	2,000
沙羅曼蛇	30,000
沙羅曼蛇２（新古）	超特価
四川省	2,000
ジョイフルロード（H付）	20,000
シティコネクション	28,000
シャドーフォース	9,000
ジェミニウイング	9,000
少林寺への道	2,00
シンプソンズ	13,000
ずんずん教の野望	4,000
スタックコラムス	3,000
ストリートファイター	12,000
スノーブラザーズ	5,000
スペースインベーダー（カラー）	33,000
戦場の狼	8,000
セルフィーナ	8,000
戦国エース	18,000
セガソニックの格闘（仮）	予約受付中
セクシーパロディウス	予約受付中

た行

ターボフォース	7,000
タンクバスターズ	8,000
ダブルドリブル	3,000
大列車強盗	18,000
ダークシール	12,000
ダークシールII	12,000
達人王	17,000
ダークエッジ	20,000
超時迷宮レジオン	8,000
対戦ぱずるだま（システムGX）	45,000
テディボーイブルース	26,000
デスブレイド	6,000
天地を喰らうII	15,000
ときメモ対戦ぱずるだま	まずはTEL
特殊部隊ジャッカル（US）	6,000
ドンキーコングIII（US）	10,000
とりで	4,000
ドラゴンボールZ	12,000
ドラゴンボールZ II	20,000
ドラゴン忍者	6,000
虎への道	6,000
登竜門	4,000
ドラグーンマイト（マザー貴重）	45,000
ドラゴンブリード	13,000
首領蜂	35,000

な行

ナックルジョー	8,000
ナイトスラッシャーズ	35,000
ナイツオブザラウンド	12,000
ノストラダムス	15,000

は行

バトルレーンVol.5	6,000
ハイパーオリンピック	5,000
バトルクロード	7,000
バイオレンスファイト	10,000
バース	19,000
バブルボブル	15,000
バニッシャー	20,000
バーディトライ	6,000
バミューダトライアングル（P無）	20,000
バーチャファイター２	特価
パラレルターン（カルト）	12,000
バイパーフェイズワン（旧）	28,000
ハイパーデュエル	12,000
バーチャファイターキッズ	予約受付中
ひげまる	18,000
ピンポンキング	5,000
Ｂ－ウイング	23,000
ビッグストライカー	5,000
ピンボールアクション	5,000
ファイナルブロー	3,000
ブラックドラゴン	18,000
ブルファイター	6,000
ブギーマナー（超カルト）	25,000
フィールドコンバット	15,000
富士山バスター	7,000
プリルラ	88,000
ブロックアウト	3,000
ファンタジーゾーン	20,000
ファイナルファイト	15,000
ぼいっと	3,000
ポパイ（US）	5,000

ま行

マクロス	12,000
マクロスII	10,000
マジンガーZ	18,000
ミッドナイトレジスタンス（P無）	2,000
ムーンエイリアン	18,000
メガゾーン（US）	5,000
メイズオブフロット	8,000
メタルブラック	42,000

や行

U.S.ネイビー	15,000

ら行

ライディングファイト	35,000
ライフフォース	35,000
雷電II	40,000
雷電DX	50,000
陸・海・空・最前線	12,000
リターンオブザインベーダーズ	12,000
レディバグ	15,000
レッスルウォー	3,000
レジオネア	15,000
ロックンロープ　（US）	10,000
ロストタンブ	9,000
ロボコップII	15,000

わ行

わいわいジョッキーゲートイン	13,000
ワンダー３	45,000

ナムコ

ゼビウス	17,000
マッピー	30,000
ニューマンアスレチック	7,000
ワースタ'93激闘版	10,000
Vシュート	4,000
ギャラガ	13,000
スーパーワースタ'95	15,000
デンジャラスシード	7,000
ワースタ'89	7,000
コズモギャングザパズル	3,000
ギャラガ'88	23,000
グレートスラッガーズ	1,500
ガントレット	25,000
Ｆ／Ａ	15,000
鉄拳	特価
ソウルエッジ	新発売
アウトフォクシーズ	35,000
源平討魔伝	40,000
鉄拳２Ver.B（23キャラ）	特価

麻雀

麻雀放浪記　捉	3,000
麻雀レモンエンジェル	7,000
七次元の妖精達	2,000
スーパーリアル麻雀PIV	15,000
麻雀狂時代	2,000
麻雀女学園	3,000
個人教授	2,000
スーパーリアル麻雀PIII	10,000
アイドル雀士スーチーパイ	9,000
早くヤッてよ	2,000
ねらえトップスター	3,000
TOKYOギャル図鑑	2,000

各社ロム・サブ

カイザーナックル（サブ）	1,000
ハットトリックヒーロー'95（サブ）	2,000
P－47ACES（サブ）	1,000
イメージファイト（ロム）	3,000
アイドル雀士スーチーパイII（サブ）	3,000
ダイノレックス（サブ）	3,000
デッドコネクション（サブ）	3,000
ばくばくアニマル（ロム）	2,000
ソニックザヘッジホッグ（サブ・P無）	2,000
ダライアス外伝（ロム）	18,000
バブルシンフォニー（ロム）	4,000
パズルボブル２（ロム）	9,000

カプコンCPシステムII

スーパーストII	TEL
X-MEN	TEL
スーパーストIIX	TEL
ストZERO	TEL
サイバーボッツ	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
D&D	TEL
マーヴル・スーパーヒーローズ	TEL
１９ＸＸ	TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ	新発売
スーパーストII（ロム）	3,000
ストZERO（ロム）	TEL
エイリアンVSプレデター（ロム）	30,000
D&D（ロム）	30,000
サイバーボッツ（ロム）	33,000
CPS IIマザー	TEL

業務要NEO-GEO

ネオジオ１本用基板	18,000
フライングパワーディスク	2,500
龍虎の拳	500
ベースボールスターズ	500
餓狼伝説３	3,000
ワールドヒーローズ	500
ぐるりん	1,500
ジョイジョイキッド	1,500
リアルバウト餓狼伝説	TEL
餓狼伝説	500
餓狼伝説スペシャル	1,500
サイバーリップ	500
スーパースパイ	500
ラギ	500
ニンジャコンバット	500
麻雀狂列伝	1,000
マジシャンロード	1,000
トッププレイヤーズゴルフ	1,000
ライディングヒーロー	1,000
パルスター	4,500
NAM-1975	1,500
KOF'94	4,000
KOF'95	特価
サムスピ斬紅郎無双剣	特価
雀神伝説	3,000
将棋の達人	7,000
ラグナロク	5,000

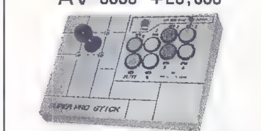
その他あり

コントロールBOX及び基板高く買取りまっせ!!

シグマ電子

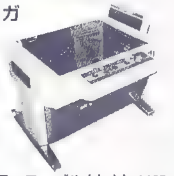


AV-5000 ¥26,000



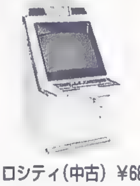
シグマ-8000 ¥15,800

セガ



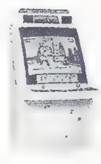
エアロテーブル(中古) ¥65,000

セガ



エアロシティ(中古) ¥68,000

セガ



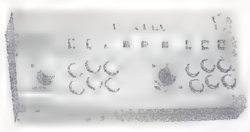
ニューアストロシティ ¥特価

ボードA



ボードマスター ¥48,000

KIC



パナツインロング ¥38,000

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
新作早い、ヤンキーは来ない、安いオール10～30円!!むちゃだろうオイオイの安さ!!
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!
(欲しい基板を貴方のためにおさがしします。)

通販は
ヤマトコレクトサービス(代引)か現金書留にてお願いします。

店売は
前日までに予約してからおこし下さい。

㈱宇宙堂

３月より新住所：〒462名古屋市北区大杉2-202-1
ＴＥＬ：052-916-1407／ＦＡＸ：052-916-1502
営業時間：朝9：30～深夜12：00
２月までの旧住所：〒462名古屋市北区下飯田4-6-2

買い取り始めました

業者の方は御一報下さい。
個人の方は下記の商品しか買い取りません。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

ア行
X−MEN（コナミ） ¥10,000
F／A ¥5,000
アウトゾーン ¥4,000
アラビアンマジック ¥12,000
アンダーカバーコップス ¥17,000
アラビアンファイト ¥14,000
ウルトラ闘魂伝説 ¥4,000
アクロバットミッション ¥3,000
SDガンダム ¥1,500
SDガンダムレインボー大陸戦記 ¥4,000
エイトフォース ¥11,000
アステリクス ¥8,000
大江戸ファイト ¥8,000

カ行
キャプテンアメリカ ¥6,000
グッドシーカー ¥8,000
海底大戦争 ¥21,000
ガンホーキ ¥6,000
クライムファイターII ¥6,000
剣豪 ¥4,000
ガンネイル ¥6,000
ガイアポリス ¥6,000
ゴールデンアックスII（4P） ¥27,000

サ行
スノーブラザーズ ¥2,000
スノーブラザーズII ¥10,000
スパイダーマン ¥15,000
サンダードラゴン ¥16,000
戦国エース ¥12,000
ゼロチーム ¥19,000
GIジョー ¥20,000
サイレンとドラゴン ¥6,000
サンセットライダーズ ¥16,000
サンドスコーピオン ¥5,000
スカイスマッシャー ¥3,000
サンダーゾーン ¥6,000
シンプソンズ ¥7,000
サンダードラゴン ¥3,000
サンダーフォックス ¥8,000
ジオストーム ¥12,000
ストII ¥3,000
ストIIダッシュ ¥3,000
ストIIダッシュターボ ¥4,000
疾風魔法大作戦 ¥12,000
ジョー&マックリターンズ ¥10,000
シャドーフォース ¥6,000
JJスコーカーズ ¥7,000
ソニックウイングス ¥4,000

タ行
闘神ブレイザーズ ¥6,000
達人王 ¥6,000
ドギューン ¥4,000
ダイエットGO！GO！ ¥4,000
ダークシールII ¥3,000
デスブレイド ¥3,000
T.M.N.T. ¥2,000
究極戦隊ダダンダーン ¥23,000
電神魔鬼 ¥21,000
大王 ¥16,000
ダブルウイング ¥9,000
ツインイーグルII ¥23,000
ターボフォース ¥4,000
ダブルウイング ¥5,000

ナ行
ナイトスラッシャー ¥24,000
ナックルバッシュ ¥9,000
ナックルヘッズ ¥5,000
ノストラダムス ¥7,000
ネビュラスレイ ¥8,000

ハ行
ブラッドブラザース ¥5,000
ビッグファイト ¥14,000
ファイナルファイト ¥3,000
フィグゼイド ¥5,000
パッキーオヘア ¥12,000
ファイナルスターフォース ¥7,000
パーフェクトソルジャー ¥9,000
富士山バスター ¥4,000
フック ¥10,000
バイオレントストーム ¥21,000
ビーラップボーイ ¥6,000
ヒーテッドバレル ¥8,000
ファイナルラップIII ¥7,000
バイパーデュエル ¥4,000
ヴィマナ ¥4,000
ファイナルラップR ¥13,000

マ行
魔法大作戦 ¥10,000
マッドシャーク ¥15,000
マーシャルチャンピオン ¥7,000
ミスティックウォーリアーズ ¥20,000
メタモルフィックフォース ¥23,000
マクロス ¥6,000
マジンガーZ ¥14,000
マクロスII ¥4,000
ムーンウォーカー ¥3,000
マッハブレイカーズ ¥18,000

ラ行
龍神 ¥8,000
レジオネア ¥10,000
64番街 ¥10,000
ライトブリンガー ¥18,000
ラビットヒーロー ¥15,000
ロボコップII ¥7,000
雷電 ¥9,000

バーチャファイター3（仮）予約受付中！

※下記は販売リストです。

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手２枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●分割ローン始めました。最高36回。
- ●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

新作基板情報!!

スカルファング空牙外伝（分割払いの場合） 平成8年2月25日発売

初回	¥15,921	¥15,300×11回
	¥9,921	¥8,300×23回
	¥7,665	¥5,900×35回

ソウルエッジ（分割払いの場合） 平成8年2月20日発売

初回	¥23,398	¥23,100×11回
	¥12,702	¥12,600×23回
	¥11,104	¥8,900×35回

●D&Dシャドーオーバーミスタラ発売中　●バトルガレッガ発売中

★その他新作基板はもちろん、コントロールBOXとの組み合わせローンも可能!!
★新作基板の購入を考えられている方は少なくとも発売５日前にお電話下さい。発売後のキャンセルは出来ません。
★尚、新作基板予約の方にチラシを差し上げます。確約は出来ませんが、ポスターも差し上げます。

カプコンPCB
必殺無頼拳 ¥12,000
１９４３改 ¥15,000
ナイツオブザラウンド ¥12,000
戦場の狼II ¥15,000
１９４２ ¥8,000
天地を喰らうII ¥20,000
トップシークレット ¥15,000

アイレムPCB
ギャロップ ¥5,000
ぐっすんおよよ ¥5,000
四川省II ¥10,000

タイトーPCB
ジャングルキング（海外） ¥15,000
女三四郎 ¥25,000
メガブラスト（F２込） ¥10,000
ダイノレックス（F２込） ¥6,000
メタルブラック（F２込） ¥50,000
地球防衛軍（F２込） ¥8,000
ドンドコドン（F２込） ¥10,000
バブルボブル ¥28,000
飛翔鮫 ¥5,000
スラップファイト ¥7,000
VSホワイトスマッシュ（基板のみ） ¥6,000
レイメイズ ¥32,000
リングレイジ ¥28,000
ダライアス外伝（ロム） ¥25,000
スラップショット ¥5,000
スペースインベーダーDX ¥15,000
ハレーズコメット ¥8,000
スーパーQix ¥8,000

データーPCB
B−ウイング ¥25,000
アクトフェンサー ¥6,000
ザ・グレートラグタイムショー ¥30,000
ヘビースマッシュ ¥20,000
ワールドカップバレー'95 ¥15,000
魔境戦士（レバー付） ¥38,000
ワンダープラネット ¥25,000

麻雀PCB
セーラーウォーズ ¥12,000
スーパーリアル麻雀PIV ¥15,000
アイドル雀士スーチーパイ ¥13,000
レモンエンジェル ¥15,000
とってもE雀、グッとE雀 ¥8,000
極、ミラージュ ¥12,000
女学園 ¥15,000
スーパー麻雀版 ¥15,000
麻雀いかがですか?、プリンセスリーグ ¥5,000
コミック劇場、トリプルウォーズII ¥6,000
ファイナルロマンス ¥10,000
＊＊２枚で、¥5,000です。＊＊
ギャル図鑑、大予言、雀師、ギャルの告白クリニック、禁じられたあそび、やるならやらねば宣言、ファンクラブ、クラブ90S、ダイヤルQ２、恋のマジックポーション

ナムコPCB
ギャラガ ¥15,000
ワールドコート ¥10,000
ベラボーマン（サブ付・ボタン無） ¥45,000
ギャラガ88 ¥25,000
ブラストオフ ¥20,000
ドラゴンセイバー ¥23,000
バーニングフォース ¥28,000
ワースタ各種アリ!!
グレートスラッガー'94 ¥5,000
コズモギャングザパズル ¥3,000
アサルト（基板のみ） ¥48,000
バックマニア ¥30,000
源平討魔伝 ¥35,000
コズモギャングザビデオ ¥12,000

SNK PCB
ネオジオハードキット（新品） ¥48,000
その他新品・中古カセット有り ¥3,000
アテナ ¥35,000

セガPCB
ラフレーサー（P無） ¥3,000
青春スキャンダル ¥15,000
アップンダウン（海外） ¥25,000
ワンダーボーイ ¥8,000
モンスターレア ¥18,000
フラワー ¥17,000
スケ番雀士竜子（基板のみ） ¥15,000
カウンターラン ¥8,000
ロボレス２００１ ¥28,000
コラムスI ¥8,000
コラムスII ¥3,000
タントアール ¥3,000
ぷよぷよ ¥10,000
レッスルウォー ¥5,000
Ｊリーグ１９９４ ¥12,000
イチダントアール ¥5,000
テトリス ¥10,000
スタックコラムス ¥3,000

セガROM
ボナンザブラザーズ ¥3,000
ソニック・ザ・ヘッジホッグ（P付） ¥15,000
バーニングライバル ¥3,000
ゴールデンアックスザデュエル ¥3,000
水滸演武 ¥3,000
ばくばくアニマル ¥3,000

コナミPCB
ハイパースポーツスペシャル ¥10,000
サーカスチャーリー ¥12,000
新入社員とおる君 ¥20,000
XEXEX ¥25,000
出たな!!ツインビー ¥8,000
パロディウスだ！ ¥6,000
ファイナライザ ¥5,000
トライゴン ¥23,000
グラディウスII ¥35,000
サンダークロス ¥23,000
ゴルフィンググレイツ（P無） ¥5,000
ヘクシオン ¥5,000

その他PCB
スーパーハイインパクト ¥10,000
ザインドスリーナー（海外） ¥8,000
V・V ¥8,000
マジカルクリスタル ¥9,000
セルフィーナ ¥12,000
忍者くん　魔城の冒険 ¥8,000
忍者くん　阿修羅の章 ¥17,000
アマテラス ¥20,000
アラビアン ¥18,000
スペースデュエル（基板のみ） ¥5,000
レディーバグ ¥13,000
脳力向上委員会 ¥8,000
首領蜂 ¥45,000
エアーウルフ ¥10,000
サイバトラー ¥10,000
任天堂マッハライター（基板のみ） ¥5,000
ゼロウイング ¥5,000
ハットリス ¥3,000
だるま道場 ¥5,000
龍龍 ¥8,000
上海 ¥12,000
連珠貴族 ¥15,000

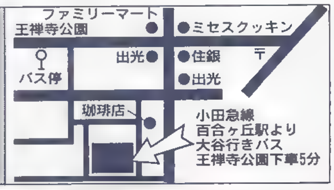
クイズPCB
キース&ルーシー ¥5,000
＊＊２枚で¥5,000です。＊＊
世界はShoW byショーバイ！、TV合衆国、チャンネルクエスチョン、DNAの反乱、F1 1・2フィニッシュ、それいけココロジー

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.

（有）サンカンパニー

神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



NEO·GEO® 通信販売 SNK® 代理店

全国に宅配いたします

〈NG〉CDコーナー



● ネオジオ CDZ ¥39,800 (税込¥40,990)

● ネオジオCD 定価¥49,800➡ ¥27,800 (税込¥28,630)

新製品 ● リアルバウト餓狼伝説 定価¥8,800➡ ¥6,980 (税込¥7,190)

● サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	定価¥8,800➡	¥6,980	(税込¥7,190)
● 超人学園ゴウカイザー	定価¥7,800➡	¥5,806	(税込¥5,980)
● ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	定価¥8,800➡	¥6,408	(税込¥6,600)
● パルスター	定価¥8,800➡	¥6,408	(税込¥6,600)
● ワールドヒーローズパーフェクト	定価¥8,800➡	¥6,408	(税込¥6,600)
● ネオジオCDスペシャル	定価¥3,800➡	¥2,893	(税込¥2,980)
● ステークスウィナー(3月23日発売)	定価¥7,800➡	¥6,291	(税込¥6,480)
● 押しだしジントリック(3月22日発売)	定価¥4,800➡	¥3,980	(税込¥4,100)

新品CDソフト激安在庫大処分!! (各50枚限り)

オール¥1,980 (税込)

- ファイターズヒストリーダイナマイト
- ゴーストパイロット
- ファイヤースープレックス
- ASOII ● サイバーリップ
- ラストリゾート ● ナムー1975
- ロボアーミー ● サッカーブロール
- ビューポイント
- パワースパイクスII
- ニンジャコマンドー
- ニンジャコンバット
- バーニングファイト
- ジョイ・ジョイ・キッド ● ラギ
- ミューテイションネイション
- 得点王 ● 得点王2
- トッププレイヤーズゴルフ
- ベースボールスターズ
- キング・オブ・ザ・モンスターズ2
- 2020年スーパーベースボール

オール¥3,980 (税込)

- 餓狼伝説3
- ベースボールスターズ2
- 痛快ガンガン行進曲
- 龍虎の拳
- 天外魔境真伝
- フットボールフレンジー

オール¥2,980 (税込)

- ワールドヒーローズ2 JET
- 戦国伝承 ● 戦国伝承2
- リーグボウリング
- 餓狼伝説2
- ライディングヒーロー
- フライングパワーディスク
- ダンクドリーム
- 風雲黙示録
- 麻雀狂列伝
- ザ・スーパースパイ

オール¥4,480 (税込)

- 雀神伝説
- クロススウォード II

オール¥4,980 (税込)

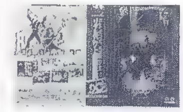
- トップハンター ● 得点王3
- アイドル麻雀ファイナルロマンス2
- ギャラクシーファイト
- 龍虎の拳2

オール¥5,980 (税込)

- ダブルドラゴン
- ソニックウィングス3

〈NG〉カセットコーナー

● ネオジオ本体 定価¥48,800➡ ¥22,800 (税込¥23,480)



リアルバウト餓狼伝説

定価¥34,000➡TEL特価



● サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

定価¥32,000➡ ¥9,515 (税込¥9,800)

● 龍虎の拳外伝(仮題)予約受付中!!

● ビッグトーナメントゴルフ	定価¥29,800➡	¥23,107	(税込¥23,800)
● ソニックウイングス3	定価¥29,800➡	¥14,369	(税込¥14,800)
● パルスター	定価¥32,000➡	¥23,107	(税込¥23,800)

カセット大激安(オール新品・税込)

● 真サムライスピリッツ (100本限り)	¥1,980
● ギャラクシーファイト	¥9,800
● 得点王3	¥9,800
● ダブルドラゴン	¥9,800

パーツ NEO·GEO NEO·GEO CD共通(税込)

● ファイティングスティックNEOII	定価¥5,900	➡ ¥4,980
● コントローラープロ	定価¥3,900	➡ ¥3,620
● ネオジオCDコントローラー	定価¥1,800	➡ ¥1,670
● RFコンバーター	定価¥2,600	➡ ¥2,600
● RGBケーブル	定価¥2,200	➡ ¥2,200
● モノラルAVケーブル	定価¥1,200	➡ ¥1,200
● ネオジオ用アナログRGB/SユニットX NEO-1	定価¥7,600	➡ ¥6,980
● メモリーカード(ネオジオ用)	定価¥3,300	➡ ¥2,980

中古コーナー(税込)

機種	タイトル	販売価格
ネオジオCD	● ネオジオCD(限定モデル)	¥22,800
	● ネオジオCD本体	¥19,800
	● 真サムライスピリッツ	¥1,980
	● ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥1,980
	● 餓狼伝説3	¥2,980
	● 龍虎の拳2	¥2,980
	● 天外魔境真伝	¥2,980
ネオジオ・カセット	● ネオジオ本体	¥11,800
	● リアルバウト餓狼伝説	TEL
	● サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	TEL
	● ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	¥19,800
	● 超人学園ゴウカイザー	¥19,800
	● 餓狼伝説3	¥9,800
	● ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥9,800
	● 龍虎の拳2	¥3,980
	● ワールドヒーローズ2	¥1,980
	● 餓狼伝説2	¥980

※その他セガサターン・スーパーファミコン・中古多数あり!

※中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。

新製品 ● XRGB-1 定価¥26,800➡ ¥24,800 (税込)

NG,PS,SSなどをパソコン用の美しいRGBディスプレイで楽しめる変換装置です。

NEC

新製品 これからはゲームを創る時代!!お手持ちのPC98につなぐだけでオリジナルゲームの開発OK。PC-FXの全ソフトもそのまま遊べます。

ゲームアクセラレーターボード PC-FXGA+スタータキット GMAKER

キャンペーンセット価格 定価¥65,800 ➡ ¥45,800 (税込¥47,170)

PC-FX 定価¥49,800➡ ¥29,800 (税込¥30,090)

新製品	● パワードールFX	¥6,777	(税込¥6,980)
3/8	● 銀河お嬢様伝説ユナFX	¥7,480	(税込¥7,700)
3月	● ボイスパラダイス	¥6,630	(税込¥6,830)
	● お嬢様捜査網	¥6,630	(税込¥6,830)

PC-FXソフト(税込)

● ときめきカードパラダイス	¥6,980	● リターン・トゥ・ゾーク	¥4,980
● ルナティックドーンFX	¥7,480	● 紺碧の艦隊	¥4,980
● アンジェリークスペシャル	¥6,980	● バトルヒート	¥2,980
● アニメフリークFX 各種	¥5,980	● 卒業IIFX	¥2,980
● キューティハニーFX	¥6,980		

DUO-R 定価¥39,800 ➡ ¥11,800 (税込¥12,150)

DUO-R 対応ソフト(税込)

● 同級生	¥6,980	● しあわせうさぎ	¥8,980
● 銀河お嬢様伝説 ユナ2	¥3,980	● しあわせうさぎ2	¥9,980
● 聖夜物語	¥5,980		

3/22 ● スチームハーツ 定価¥8,800 ➡ ¥6,800

LaserActive レーザーアクティブ (LD-ROM² パック付)

定価¥128,800 ➡ ¥36,800 (税込¥37,800)

◎MEGA-LDパックも別売でスタンバイ ¥17,800 (税込¥18,330)

このレーザーアクティブでしか楽しめない専用高画質ソフトも格安ご奉仕!

LDソフト オール¥1,980均一(税込)

LD-ROM² 対応	MEGA-LD対応
● ヴァジュラ	● I WILL
● 3Dミュージアム	● ピラミッドパトロール
● クイズエコノザウルス	● グレートピラミッド
● 悪魔の審判	● ロケットコースター
● マンハッタンレクイエム	● ザッピング殺意
● 美リュージョンコレクション坂木優子	● バーチャルカメラマン2

PlayStation™



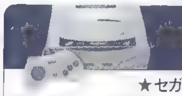
★プレイステーション ¥25,800 (税込¥26,570)

▶▶▶▶▶3月発売予定 予約受付中!!◀◀◀◀◀

3/22	機動戦士ガンダムVer.2.0	¥6,800
3/29	鉄拳2	¥5,800

各店にて取扱い中!!

SEGA SATURN



★セガサターン 定価¥34,800 ➡TEL

新品SSソフト在庫大処分激安セール!! (各50枚限り)

オール ¥980 (税込)

- 学校のコワイうわさ花子さんがきた ● ゆみみみっくす リミックス

オール ¥1,980 (税込)

- 実況パワフルプロ野球'95 ● 水滸演武
- ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
- ダークシード ● 出たなツインビーヤッホー
- 平成天才バカボン ● レースドライビン
- 新・忍伝 ● ワンチャイコネクション

オール ¥2,980 (税込)

- ウイニングポストEX
- 完全中継プロ野球グレイテストナイン
- 極上パロディウスだ! ● シャイニング・ウィズダム
- 卒業II ● バーチャルバレーボール
- リグロードサーガ ● RAMPO

オール ¥3,980 (税込)

- ダライアス外伝 ● バンツァードラグーン
- ペブルビーチゴルフリンクス ● 将棋まつり

3月発売予定

日	タイトル	価格	税込
8日	● 空想科学世界ガリバーボーイ	¥5,980	(税込¥6,160)
	● 麻雀ハイパーリアクションR(18才以上)	¥5,980	(税込¥6,160)
15日	● ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	¥4,320	(税込¥4,450)
	● ガングリフォン	TEL	
	● アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(18才以上)	¥7,748	(税込¥7,980)
22日	● バンツァードラグーン ツヴァイ	¥5,220	(税込¥5,380)
	● 首領蜂(ドンパチ)	¥4,980	(税込¥5,130)
	● 慶応遊撃隊 活劇編	¥4,980	(税込¥5,130)
	● アルバートオデッセイ外伝	¥5,525	(税込¥5,690)
28日	● ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	¥6,777	(税込¥6,980)
29日	● ビクトリーゴール'96	¥5,220	(税込¥5,380)
	● ドラゴンフォース	¥5,220	(税込¥5,380)
	● スナッチャー	¥4,980	(税込¥5,130)
	● グラディウス デラックスパック	¥4,980	(税込¥5,130)
	● ダークセイバー	¥5,220	(税込¥5,380)
	● アイドル雀士スーチーパイII(18才以上)	¥6,777	(税込¥6,980)

おすすめ人気ソフトコーナー

● ヴァンパイアハンター	¥6,120	(税込¥6,300)
● Jリーグプロサッカークラブをつくろう!	¥6,120	(税込¥6,300)
● 新世紀エヴァンゲリオン	¥5,220	(税込¥5,380)
● バーチャフォトスタジオ(18才以上)	¥6,120	(税込¥6,300)
● バーチャファイターCGポートレート 各種	¥1,243	(税込¥1,280)
● The TOWER	¥6,120	(税込¥6,300)

パーツコーナー(税込)

● コントロールパッド	➡ ¥2,320	● ミッションスティック	➡ ¥7,230
● バーチャスティック	➡ ¥4,480	● プロアクションリプレイSS	➡ ¥7,980
● ファイティングスティックSS	➡ ¥5,480	● RGBケーブル	➡ ¥2,500
● リアルアーケードVF	➡ ¥3,980	● S端子ケーブル	➡ ¥2,000
● レーシングコントローラー	➡ ¥5,800	● RFユニット	➡ ¥2,000

支払方法

①代引(商品代金+送料800円〜 +代引手数料400円〜)

商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留(商品代金+送料800円〜)

お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

注 必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482−3093

受付時間 11:00〜21:00

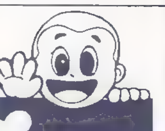
定休日 毎週水曜日(水曜日が祝日の場合は営業致します)

注

※広告に掲載の価格は変動する場合がございますので、TELにてご確認下さい。

- 商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
- 商品の受取後の返品・交換はできません。(商品故障の場合はメーカーが保証します。)
- 18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。
- 通信販売は本店のみです

お近くのお客様はご来店下さい



TVゲーム専門店 一休さん

本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

- 御器所店/名古屋市昭和区石仏町 (御器所西友・南) ☎841-6286
- 八田店/名古屋市中村区並木町 (近鉄八田駅・西) ☎411-3690
- 南区店/名古屋市南区鳥栖町 (桜本町交差点・北) ☎824-0054
- 大曽根店/名古屋市北区東大曽根 (大曽根交差点・北) ☎915-8842

ドリーム Toco

ト コ

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

ぶっとびコーナー

牌砦……………………2,000

ウォーリーを探せ(P無)……500

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。(1ヶ月分)

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

カプコン

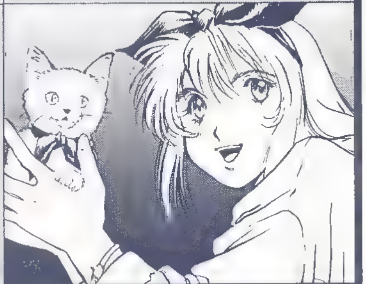
マーヴルスーパーヒーローズ	65,000
ストリートファイターZERO	45,000
スーパーストⅡX	20,000
スーパーストⅡ	18,000
ヴァンパイアハンター	35,000
ヴァンパイア	20,000
闘神伝2	70,000
U.S.ネイビー	15,000
ワンダー3	40,000
大魔界村	45,000
天地を喰らう	35,000
ナイツオブザラウンド	15,000

タイトー

グリッドシーカー	30,000
ガンフロンティア	43,000
ライディングファイト	35,000
スペースインベーダーDX	10,000
クイズクレヨンしんちゃん	1,000
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	3,000
飛龍の拳	18,000
影の伝説	20,000
メタルブラック	48,000
レイフォース	62,000
ライトブリンガー	35,000
中華大仙	3,000

リストのFAX発送を始めました

①03-5256-4403をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号0195#をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す
(情報料無料)



コナミ

ツインビーヤッホー!(ロム)	5,000
ドラグーンマイト(ロム)	5,000
極上パロディウス(ロム)	3,000
対戦ぱずるだま(ロム)	5,000
アステリクス	12,000
ゴルフィンググレイツ(P無)	3,000
トライゴン	15,000
ハードパンチャー	7,000
パロディウスだ!	8,000
リングの王者	5,000
出たな!!ツインビー	10,000
新入社員とおる君	10,000

ナムコ

Vシュート	3,000
エクスバニア	6,000
エメラルディア	3,000
コズモギャングザパズル	3,000
スーパーワールドコート	5,000
ティンクルピット	8,000
ナックルヘッズ	12,000
F/A	15,000
ニューマンアスレチック	8,000
バーニングフォース	28,000
コズモギャングザビデオ	12,000
マーベルランド	25,000

その他

豪血寺外伝 最強伝説	28,000
プライマルレイジ	40,000
お天気パラダイス	15,000
雷電DX	65,000
スーパー上海	15,000
上海Ⅱ	18,000
キングオブボクサー	6,000
アルファックスZ	6,000
ファイヤートラップ	6,000
名人戦	6,000
ボンバーマンワールド	25,000
ブロックアウト	5,000
ハットリス	2,000
闘神ブレイザース	7,000
バツグン	32,000
ウルトラ警備隊	25,000
マクロスⅡ	12,000
ブロックカーニバル	3,000
カベール(P無)	5,000
タンブルポップ	4,000
クイズDNAの反乱	1,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
ファイティングサッカー(P無)	3,000
ソルダム	6,000
レッスルフェスト	2,000

MVSカセット

餓狼伝説	500
餓狼伝説2	500
餓狼伝説3	3,000
餓狼伝説スペシャル	1,000
リアルバウト餓狼伝説	48,000
サムライスピリッツ	1,000
真サムライスピリッツ	3,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	15,000
龍虎の拳	500
龍虎の拳2	1,000
ザキングオブファイターズ'94	5,000
ザキングオブファイターズ'95	28,000
痛快GANGAN行進曲	2,000
ワールドヒーローズ	500
ワールドヒーローズ2	500
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	5,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,000
キングオブザモンスターズ	1,000
キングオブザモンスターズ2	1,000
サッカーブロール	1,000
ニンジャコンバット	2,000
バーニングファイト	500
マジシャンロード	2,000
クロスソード	1,000

セガ

ファイナルアーチ	60,000
エジホン探偵事務所	55,000
バーチャファイターリミックス	55,000
ばくばくアニマル	53,000
ゴールデンアックスザデュエル	53,000
バーニングライバル	17,000
ダークエッジ	25,000
ドラゴンボールZ	15,000
ゴールデンアックスⅡ	28,000
アラビアンファイト	25,000
テトリス	8,000
MVP	2,000

麻雀

スーパーリアル麻雀PV	25,000
ハイパーリアクション	30,000
実験ラブストーリー	4,000
熱血グランプリギャル	2,000
恋占い	1,500
わくわくキャッチャー	3,000
遊浪記外伝	1,000
ファンクラブ	1,500
ウルトラ㊙麻雀	3,000
ねらえ!トップスター	2,000
恋愛倶楽部	3,000
麻雀学園	4,000

通販(代引)システムOK!(当店は通販専門店です)

●受付時間　平日11:00~20:30
　　　　　　土　13:00~20:30
●定休日　日・祝祭日(臨時休業もあります)

とことんやるなら **ドリームToco**(トコ)

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にTELしてください。
●在庫リスト月2回発行になりました。(月始・中旬頃です。)

3月30日号プレゼント

締め切り　3月30日消印有効
ハガキ　185ページ
発表　4月30日号

さーて、お待ちかねのプレゼントコーナーだ。入学、新学年などなど、始まりの季節にふさわしい品揃えで君に迫るぜ。アンケートハガキに必要事項を記入して切手を貼り、欲しい商品の番号と品名を一点だけ書いて送ってくれ。宛先の「行」を「御中」に直すとオトナのかほりでいい感じ。覚えておいて損はないぞ。

セガ・エンタープライゼス提供

①スカイターゲットテレカ
②インディ500Tシャツ
③電脳戦機バーチャロン年賀状



セガさんからは、ポリゴンパワーみなぎるグッズを3連発。好きなタイトルのものに応募したら、当選を祈ってプレイあるのみ！余談だが、Tシャツには今回の当コーナーの秘密が隠されている。手に入れた人は写真に注目だ(笑)。

ナムコ提供

④鉄拳2ポストカードセット



ナムコさんからは、鉄拳2キャラのポストカードを12枚セットで。非売品カレンダーにも使用された美しいCGが映えるこの逸品、部屋に飾って密かに楽しむもよし、おくって喜ばれるもなおよしだ。

カプコン提供

⑤闘神伝2ポスター
⑥マーヴル・スーパーヒーローズポスター



カプコンさんからは、ナイスなポスター2種類をそれぞれ4名様に。普段何気なく眺めているポスターも、間近でじっくりみてみると意外な発見があるかも。好きなところに貼ってゴキゲンな空間を演出してくれ。

ムービック提供

⑦ヴァンパイアハンターCDブック声優サイン色紙



ムービックさんからは、ヴァンパイアハンターCDブックに出演した声優さんたちの寄せ書きサイン色紙を。これはもうまたとない値打ちもんだーハンターファンはもちろん、声優ファンならこれを狙え！

日本コロムビア提供

⑧クリアー・ザ・スーチーパイ!!ポスター



©JALECO

日本コロムビアさんからは、園田健一氏デザインのキャラクターでおなじみの麻雀ゲーム、「スーチーパイ」シリーズのクリアーシーンを収録したビデオの発売を記念してポスターを3名様に。ファンなら応募するしかあるまいっー

ゲーメスト提供

⑨鉄拳2基板



本誌プレイヤー人気ベスト10でも高いランクを保ち続けている鉄拳2。今回はこの基板をプレゼントするぞ。ムックを見ながら思う存分プレイだ。

KOF'95コンプリートマニュアルプレゼント当選者発表

記念テレカ
木村 祐之 君 愛知県
野中 正志 君 静岡県
高坂 健 君 埼玉県
藤田 朝美 さん 東京都
山野 智広 君 兵庫県
足立 勝洋 君 岐阜県
伊藤 太一 君 三重県
野田 誠二 君 大阪府
橋本 雄輝 君 埼玉県
根本 幸雄 君 福岡県
武藤 淳 君 愛知県
小山 真吾 君 福岡県
森岡 潤子 さん 岩手県
白鳥 恵 さん 埼玉県
千葉 良太 君 神奈川県
若狭 忍 さん 長野県
加藤 涼子 さん 兵庫県
石崎 浩二 君 愛知県
玉井 誠治 君 愛媛県
堤 麻衣子 さん 大阪府
ほか480名様

大型ポスター
長瀬 浩一 君 埼玉県
菊池 美穂 さん 宮城県
今藤 美奈子 さん 福岡県
永田 優二 君 広島県
松井 宏樹 君 群馬県
小林 伸行 君 千葉県
青山 智江 さん 島根県
隈井 恵子 さん 岡山県
益田 祐子 さん 大分県
谷井 宏光 君 富山県

ネオジオCD本体
松田 慎二 君 岡山県
春日 多聞 君 東京都
中島 陽一 君 兵庫県

ネオジオCDソフト
関 祥恵 さん 長野県
飯塚 節 君 茨城県
中西 紗知子 さん 香川県

主人公チームテレカ
菅原 広幸 君 秋田県
岸 巧 君 東京都
白石 亜紀 さん 熊本県
大根 登 君 千葉県
阿部 健治 君 東京都

ライバルチームテレカ
永田 篤志 君 東京都
河合 裕樹 君 神奈川県
横田 桂一 君 福島県
松井 崇貴 君 愛知県
染谷 啓一 君 東京都

餓狼チームテレカ
高野 光章 君 栃木県
磯田 英生 君 愛知県
堀 信也 君 大阪府
有馬 清治 君 北海道
平野 愛 さん 宮城県

龍虎チームテレカ
斉藤 勝昭 君 千葉県
鈴木 光武 君 静岡県
小田桐 陽子 さん 神奈川県
土井 雅一 君 愛知県
小泉 貴青 君 東京都

怒チームテレカ
篠原 亜紀子 さん 東京都
佐藤 理奈 さん 千葉県
尋木 良一 君 静岡県
成田 陽 君 千葉県
前田 智子 さん 東京都

サイコソルジャーチームテレカ
木谷 愛 さん 奈良県
小澤 堅太郎 君 愛知県
片山 将 君 香川県
宮脇 太朗 君 兵庫県
石井 一江 さん 千葉県

女性格闘家チームテレカ
長谷川 浩一 君 千葉県
中野 喜博 君 岡山県
樋口 幸典 君 岡山県
海淵 正史 君 千葉県
狩谷 祐樹 君 茨城県

キムチームテレカ
釜谷 正寿 君 青森県
吉崎 卓也 君 青森県
野上 裕二 君 広島県
黒島 寿良 君 香川県
楠 和繁 君 愛知県

'95年度・KOF'95カレンダー
中井 一子 さん 大阪府
佐藤 亜由美 さん 茨城県
横山 由佳 さん 大阪府
小野 多英子 さん 青森県
渡辺 尚起 君 東京都

若泉 さやか さん 栃木県
大礒 さやか さん 熊本県
浜崎 雅道 君 広島県
山村 誠 君 石川県
船坂 宜典 君 岐阜県

ネオジオギャルズカレンダー
杉山 貴英 君 埼玉県
持田 徹 君 島根県
田口 洋介 君 岐阜県
重山 真一郎 君 富山県
高寺 和幸 君 長野県
徳田 裕紀 君 北海道
古田 智裕 君 神奈川県
豊原 将弘 君 愛知県
佐藤 直哉 君 東京都
高田 健太 君 滋賀県

五郎キーホルダー
三浦 彰子 さん 愛知県
金成 深雪 さん 福島県
三角 利幸 君 鹿児島県

京キーホルダー
土屋 光司 君 千葉県
岡 さおり さん 大阪府
原田 圭子 さん 山口県

ケンスウキーホルダー
西原 在知 君 東京都
菊地 昌宏 君 福島県
本間 啓介 君 北海道

キングキーホルダー
池田 健太郎 君 埼玉県
谷口 良仁 君 福岡県
毛利 典浩 君 岐阜県

アテナキーホルダー
中村 慎吾 君 東京都
桜井 智由 君 東京都
小諸 英人 君 新潟県

庵キーホルダー
安藤 京太郎 君 千葉県
高塚 敦子 さん 愛知県
深谷 さおり さん 東京都

ラルフキーホルダー
水野 勉 君 愛知県
高麗 純 君 茨城県
多田 大介 君 徳島県

紅丸キーホルダー
堀口 佐代子 さん 長野県
田坂 薫 さん 茨城県
成井 清香 さん 埼玉県

柴舟キーホルダー
大見 徳行 君 愛知県
宗 亮輔 君 福岡県
福士 兼輔 君 大阪府

ルガールキーホルダー
船木 美春 さん 北海道
樋口 晋也 君 三重県
中川 哲也 君 長野県

庵ぬいぐるみ
石渡 正人 君 神奈川県
岩本 尚子 さん 熊本県
金井 まどか さん 千葉県

アテナぬいぐるみ
筒井 貴光 君 神奈川県
伊野 美樹 君 千葉県
小林 克紀 君 鳥取県

キングぬいぐるみ
木村 雄孝 君 北海道
今沢 志野 さん 東京都
宮田 豪 君 埼玉県

京ぬいぐるみ
湯浅 梨香 さん 千葉県
長谷川 景子 さん 大阪府
本谷 準 君 大阪府

ラルフぬいぐるみ
杉浦 安久 君 愛知県
広中 一美 さん 北海道
赤尾 幸佑 君 福井県

チャンぬいぐるみ
菊池 純一朗 君 埼玉県
井戸 嘉貴 君 兵庫県
梅本 稔 君 宮城県

ケンスウぬいぐるみ
石井 誠 君 千葉県
茂 信人 君 兵庫県
高橋 元樹 君 神奈川県

オフィシャルKOFカレンダー
野々村 正樹 君 京都府
白川 耕司 君 千葉県
今村 富衣 さん 神奈川県
橋本 美沙都 さん 宮城県
坂本 時雄 君 青森県

1/30・2/15合併号プレゼント当選者発表

バーチャ・アキラ店頭用看板
小澤 佳世 さん 東京都
錦木 まゆみ さん 福岡県

エスエヌケイ'96カレンダー
富山 直幸 君 新潟県
熊田 有紀 さん 福井県
佐藤 恵子 さん 東京都
村松 真実 さん 神奈川県
樋口 進一 君 新潟県

サイバーボッツCDブック&声優サイン色紙
野田 覚 君 京都府
田中 健太 君 広島県

ヴァンパイアハンターカセットブック
大友 文彦 君 北海道
花山 功士 君 福岡県

スーパーリアル麻雀グラフィティーカレンダー
三浦 義雄 君 富山県
久保 精志 君 広島県
荻原 文雄 君 宮崎県
中島 輝 君 埼玉県
水谷 幸生 君 東京都
飯森 久公 君 埼玉県
中野 雅帝 君 鹿児島県
大道 亮 君 東京都
吉岡 純 君 高知県
志村 幸久 君 静岡県
上薗 隆 君 鹿児島県
堀田 誠 君 埼玉県
小林 宏 君 埼玉県

関根 尚俊 君 埼玉県
佐藤 信久 君 岩手県
山元 崇広 君 茨城県
杉田 匡永 君 静岡県
佐藤 智昭 君 埼玉県
利府 雅也 君 岩手県
寺田 哲也 君 神奈川県

ゲーメストスペシャル福袋
沼倉 朋美 さん 宮城県
藤戸 裕 君 愛知県
森下 克己 君 大阪府
高橋 忠正 君 宮城県
今田 充 君 北海道
山口 真理 さん 福岡県
大坂 悠樹 君 徳島県
カルチャーパーク館林店さん 群馬県
土江 丈裕 君 大阪府
鶴岡 ゆき さん 愛知県

ゲーメストカレンダー―ヴァンパイアハンター
佐田 和美 さん 鹿児島県
田中 寿 君 京都府
鈴木 直英 君 静岡県
斉藤 亮将 君 岩手県
白取 清二 君 青森県
大池 ゆか さん 長野県
安井 貴裕 君 大阪府
荻原 光太郎 君 群馬県
後藤 康成 君 岐阜県
志村 諒 君 長野県

ゲーメストカレンダー―豪血寺一族
召田 敬 君 埼玉県
中島 竜憲 君 滋賀県
黒沼 透 君 福岡県
大嶋 清太 君 神奈川県
加藤 慎也 君 福岡県
不破 敏之 君 岐阜県
志村 正之 君 神奈川県
増井 茂樹 君 埼玉県
遠藤 康孝 君 東京都
浜脇 理都子 さん 香川県

ゲーメストカレンダー―闘神伝
宮脇 太朗 君 兵庫県
中村 明博 君 長野県
松原 陽一 君 三重県
中居 龍也 君 三重県
登内 史典 君 長野県
松本 国大 君 兵庫県
阿部 尚史 君 栃木県
松森 美樹 さん 富山県
吉本 貴志 君 千葉県
郷原 寿恵 さん 大阪府

ゲーメストカレンダー―NEOGEOギャル
山川 剛信 君 福岡県
神崎 真也 君 神奈川県
高砂 仁俊 君 北海道
菱沼 奈津子 さん 福島県
風谷 昇央 君 静岡県
村田 寛 君 千葉県

鈴木 秀和 君 静岡県
竹林 由昭 君 埼玉県
久下 尚史 君 兵庫県
加藤 剛人 君 徳島県

ゲーメストカレンダー―ストZERO
西巻 薫 さん 埼玉県
沢田 欣吾 君 愛知県
鉢呂 美香 さん 北海道
中尾 哲崇 君 石川県
佐々木 俊也 君 山形県
梅田 祐司 君 奈良県
斉藤 直美 さん 群馬県
江口 敬行 君 埼玉県
平井 和香子 さん 静岡県
石川 武司 君 東京都

ゲーメストカレンダー―ときめきメモリアル
藤原 賢二 君 奈良県
河野 崇 君 山形県
越川 純子 さん 石川県
村田 辰緒 君 長野県
杉浦 清二 君 山梨県
太田 貴之 君 神奈川県
平野 裕樹 君 東京都
鷹丘 克之 君 千葉県
田中 三雄 君 大阪府
中山 祐司 君 広島県
一木 良彦 君 広島県

発売が待ち遠しい!

(カプコン)

ストリートファイターZERO2



魅惑のキャラクターが舞う!!

(タイトー)

サイキックフォース

一押し特集



©NAMCO

コースMAP掲載

(ナムコ)

エースドライバー ビクトリーラップ

ゲーメスト次号(No.167)は

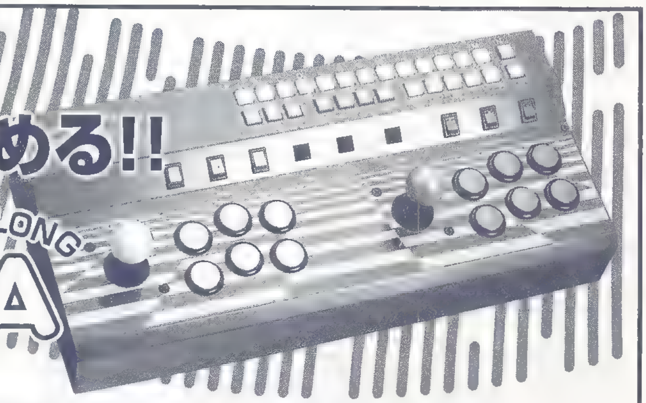
特別定価530円

3月15日㈮発売!!

30mm 広くなって ゆとりあるプレイが楽しめる!!

PANA★TWIN★LONG **PANA**

PANA★CUSTOM★LONG **PANA**



お知らせ
FAX情報の番号が変わりました

中古基板リストはFAXで!

●操作方法● 24時間OK!

まず、FAXでサービスセンター
03-3288-9900 にアクセス
ガイダンスの後に、KICのBOX番号
1008と#を押す
呼出音の後に、スタートボタン、終了

代金引換システムでスピーディーな発送
現金書留も受け付けております。
詳しくはTELにてご確認下さい。

S出力、PAL信号装備、高性能ビデオコンバーター

PANA TWIN LONG
¥38,000

PANA Custom LONG
¥34,000

共通オプション
- ●各種ハーネス ¥3,000
- ●ホビーゲーム インターフェースカード ¥3,000〜¥8,000

SURPOTING YOUR GAMELIFE!

KIC (株)ケイアイシー CO.,LTD.

営業時間 AM10:00〜PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)※日曜日定休日デス

〒213 神奈川県川崎市高津区
千年818 サンライフ橘
TEL:044-754-7594
FAX:044-754-7597
振込先 住友銀行武蔵中原支店
普通520412(株)ケイアイシー

※詳しい資料、在庫価格は80円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

'96AOUショーリポート

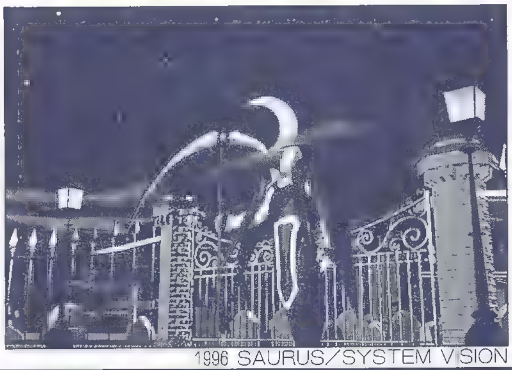
格闘・シューティングなど、大作超充実のAOU詳細をビジュアライズ・レビュー!!

徹底攻略

極めろ! 対戦攻略
ファイティングバイパーズ (セガ)

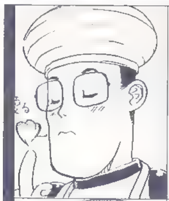
操作系を予習
神凰拳 (ザウルス)

画面内の構成要素を掴め!
D&D® シャドーオーバーミスタラ (カプコン)



1996 SAURUS/SYSTEM VISION

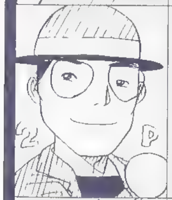
■攻略　ソウルエッジ（ナムコ）／バーチャロン（セガ）／19XX（カプコン）／リアルバウト餓狼伝説（SNK）／セクシーパロディウス（コナミ）／ゲーム天国（ジャレコ）／スーパーリアル麻雀PVI（セタ）ほか
■連載　ゲーマー最終形態アーケーダー／ゲーム虎の穴／ゲーメストアイランド／狙うぞハイスコア2／天使万歳再びほか



●この前に後記で燕青拳の話を書いたら、本当に送ってきてくれた方がいて感激。静岡の妖影姜君、ありがとう!!で、SS版ですけど…「あはは…」ってことにしときましょうよ。疑惑は多いしね(笑)。さて、バーチャコップ2特集の話、ようやくできそうです。茨城の西尾さん、北海道の工藤君、千葉の仲沢さん…その他大勢の皆さん、お手紙ありがとうございました、もう少しだけ待って下さい!!（今年もよろしくねN.O㊥）



●どうも。ジョッキーです。私の主宰するサークル「M.D.S.」では、新年度会員を募集中。ということで、今一度、MDSとは何なのかを説明しよう。MDSは「もう誰も信じない」の略で、人を信ずることのできない人たちの集う、人間不信サークルです。社会不適合者よ来たれ！Macを買ったから、今「MDS－NET」を開くべく準備中。なんてな。本気にされても困るケド。（やっぱ西村ちなみイイス。レッツ&ゴー見ようね♡　J★笹）

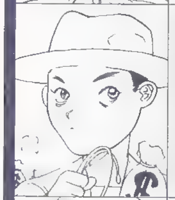


●今年に入って、もう嫌になるくらい行ったカラオケボックス。1回平均時間は5時間。しかし、身近の連中と行くとみんなアニメソングばかり歌ってきて俺だけ違うジャンルを歌い続けていてものすごく浮いてしまう。でも楽しいからいいか…。話が変わるが、今年はシューティングがもの凄く面白い年になりそうだ。みんな、さあ指で擦って連射だ！機械に頼るではな～い。（今年も飲みまくるぞ～。滋賀のパパに捧ぐ…カラオケ狂いのPOW様）



●業務連絡、「エヴァンゲリオン」ネタは読者の反響が大きいから…、などといった理由でむやみに多用するのはやめましょう。後記で書くのもこれまで。各ゲームの担当者名の所で書くのもダメね。

2月11日、バーチャロン、バトルガレッガ、D&D2（ロケ）の3つのゲームをプレイしつつ1日を過ごす。初心に返ってゲームを楽しみ、すがすがしささえ感じる1日でした。　（DS1）



●現実を突きつけられて〝妥協〟などと言う人は、自分の仕事＋αのことを、やる意味があるのだろうか？でないと、そんなことを言う資格はさらさらない。にもかかわらず、そういう人に限って〝こだわり〟と称して自分を美化する人が多い。実際そうできる人のほうがほとんどいないと思うが、それならそれで、せめて自分が絶対的に正しいとは思わないでほしい。現実的になれとは言わないが、理想を現実に押しつけるのだけはよせ。（アディトシ）



●最近「19XX」で変な遊びが（局地的に）はやっている。その遊びの1つが「カルベルトワーゲナー検定試験」、3面ボスを24秒以内に倒せば「1級カルベルトワーゲナー」合格で、25、26と遅くなるにつれ、2級、3級と下がってしまう。もちろんボンバーはダメ。不正行為とみなされるぞ。ただ、履歴書に書いてもあまり評価は高くないみたい。なぜ!?

（「1級カルベルトワーゲナー&1級マーカー士」取得のGEO）



●最近ケジメのないキャサ夫です。色々とスミマセン。それはさておき（おくな!!）、やっぱ冬はスキーですね。（ですね♡）年末年始に北海道でスキーをひさびさにやり、火がついてしまった。ハッキリ言ってゲームどころではない。最近、体がにぶってきてるからスポーツがいい感じ。今年もバリバリ攻略関係をやっていこうと思っているので、今後ともヨロシク!!今年の目標は車を買うことかな？

（キャサリン）



●ちゃっかりこんなところに載ることになった嶋やんです。まだたったの2カ月弱しか働いていないのに（しかも編集アシスタントの分際で）編集後記とか書いてます。やっている仕事は、ハイスコア担当POW様やずるさんの裏方担当者（?）としてがんばってますので、よろしくお願いします。話は変わりますが、「D&D²SOM」が面白いです。最近少ない横スクロールアクションなだけに、これをキッカケにどんどん出てくれるかな？（嶋やん）



●去る2月2日の午後1時、上司猿渡課長代理の命令で、秋葉原にエヴァンゲリオンのLDを3つ（1つは自分の）買いにいった。しかし、どこもかしこも「売り切れ」で予約分しか残っていない。やっぱり予約しておけばよかった…と思っていたら「○丸本店にあるぞ」といいながら走る一行が…。自分もそれを追いかけていったら、あったあった！レジにいったら、その場にいる20人以上がみんなエヴァのLDを買っていた。　（むねたつ）

OPINION 論

ゲーム情報戦線異状あり

石井ぜんじ

ゲーメストの方針は、発売されたゲームをプロデュースしていくところにある。ゲーメスト創刊時には、ゲームメーカーはアーケードゲームに対して、ほとんどにアピールすることはなかった。

ゲームが本当に好きなプレイヤーは、ゲームにお金を入れる以上のことを欲する。だが、ゲームを出したらそれのことはすっかり忘れ、次のゲームのことしか考えないメーカーがほとんどだった。

ゲーメストがここまでやってこれたのは、ゲームを大事にして、できるだけ深く、長く遊べるようにと気づかってこれたからだと思う。その精神を失ったときに未来はない。少なくとも私はそう考える。

だから、1つのゲームを攻略していくとき、さまざまな工夫でそのゲームを盛り上げていこうと考える。あまり早く、詳しくやり過ぎてゲームを潰してしまわないように、ページスを考えて情報提供をしてきたつもりだった。このノウハウは10年の蓄積がある。

最近は、昔と違い、多くの出版社がアーケードゲームに参入してきた。ゲーメストにしてみればライバルが増えたわけだが、基本的にゲーメストの方針が変わることはない。

しかし、とにかく先に情報を出したいという情報戦となるのは、ゲーメストとしては非常に不本意である。先にゲームの紹介をしたところで、継続的にゲームの紹介・攻略をしていき、盛り上げていこうという姿勢がなければ、ゲームにとっては何もプラスにならない。

ゲームのことを考えず、情報を先出しすることだけにヒタ走った場合、お互いにマイナスになっていくのは目に見えている。ゲーメストは、全然そんなことは望まない。情報を先取りするのも企業努力とはいえ、非常識な先出しは控えていくし、公平に公開されていくのがベストだと思う。

その情報をいかに生かして料理していくかが、本来の技量なのではないか。

また、メーカーも情報先行を恐れ、譲歩公開を自ら考える傾向になっている。このこと自体は望ましいが、この情報公開タイミングは、ゲームによって、状況によって大幅に流動するものである。早すぎても、遅すぎてもダメな場合があるというのをわかっていただきたい。

出版社、メーカーのそれぞれの思惑の不幸なスレ違いの結果、損をするのはプレイヤーである。プレイヤーが損をすれば、いずれはメーカー、出版社側も共倒れになる。プレイヤーサイドも、そこを見抜ける見識を持つ人が増えてくれることを期待したい。ゲームを愛するなら、そうあるべきである。

表紙の裏をとれ

サクラちゃんですが、色がどう出るかたのしみです。さて、さてターガンデッキビュー・ポーは、雑君先生のウィル・オー・ウィスプでいこうかと思ったのですが、マリュウ（シヴァン・D）リキラー（フォース・オブ・ネイチャー）と、すでに赤緑と決まっているのでむりでした。ヴァイパー2の流星アタックつらし。どーしろってーの？　トンファー・藤原

■待ってー、もうひとこと

●チェストー！マウント二田だ。ヨプチャギしとるか？俺はもっぱらマリーだ。ワーオ！
時に君ら、3月に発売されるビデオのことも忘れちゃイカンよ。2月に続き、またも『鉄拳2』と『リアルバウト餓狼伝説』の2タイトルがリリースだ。しかも同時発売っつう話だ。イエー。
すこぶる〝柴千春〟ラヴなマウントからのお知らせでした。

GAMEST　3月30日号

■平成8年3月30日発行　第11巻7号通巻166号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS－N.O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　DSI　がっちん
Scho小杉　ACE　K－TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　ビストンいとー
SHO　伊勢猫　しじみ　POW様　借金　ゆーちゃろー
KMT　CHU　河本きらり屋　RED
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　内山厚子　野口　晶　二田祐樹
遊佐孝之　辻本圭介　入沢英明　峯山　健　吉田和真
吉田幸子　松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーンズ　エジマ企画



SEGASATURN
X指定 18才未満禁止ソフト
セガサターン用ソフト
麻雀ハイパーリアクションR
ねえ、何回もして…
業界初!!
上がった点数によって脱ぎ方がかわる
マルチ脱衣システム搭載!!
注目1
新キャラクターを加え、
アーケード版をパワーアップ
して登場のストーリーモード！
注目2
ゲームに勝つと秘蔵写真が
見られるフリー対戦モードを
オリジナルで追加。
注目3
オリジナルムービー付き
オープニング、エンディング
を新メンバー井上由香役の
岡本麻弥が歌う！
3月8日発売予定！
大月かおる
声：柿沼紫乃
美少女戦士セーラームーン
大阪なる役
NEW FACE
井上由香
声：岡本麻弥
機動戦士Ζガンダム　エマシーン役
無責任艦長タイラー　ハルミ役
松原麗美
声：富沢美智恵
美少女戦士セーラームーン
セーラーマーズ・火野レイ役
キャラクター
デザインは
「らんま1/2」・「幽☆遊☆白書」
等を手がけた
下田正美氏
が担当！
オープニング
&
エンディング
【主題歌CD】
2/21
緊急発売決定!!
～由香役の岡本麻弥が歌う～
『恋の女神つかまえたら』
『数えきれなくあなたと会いたい』
(AYDM-105) ¥1.000 (税抜き¥971)
発売元：(株) エアーズ　販売元：(株) アポロン
サミー
サミー工業株式会社
本社〒170東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL:03-5950-3760
© Sammy 1996
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器・ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです

目指せ「元帥」!!

19XX
ナインティーンダブルエックス THE WAR AGAINST DESTINY

どうやら「かわいい女の子」は出てこないみたい。チェッ。

担当：「1級マーカー士」GED

「モスキートより、ライトニングの3WAYのほうが弱いの?」とか、「震電のレーザーは、2本になって威力も2倍なの?」とかいう疑問は誰しも抱くもの。

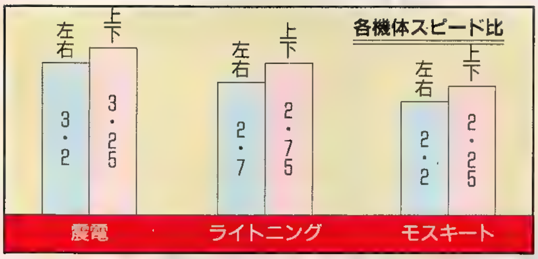
これらの疑問を解決するためにも、ここらでいっちょデータを公開してしまおう!

機体はスピードで選ぶ!?

自機を選ぶ際に、もっとも気になるのがスピードだと思う。機体のデザインや、得意装備以上にそれを重視するプレイヤーのなんと多いことか。

やはり、移動スピードは、弾を大きくかわすか、間に入って避けるかなど、各プレイヤーの弾避けのスタイルに大きくかかわってくる。

ご覧の通り、最速の「震電」とビリの「モスキート」では約1・4倍もの差があるので、「こんなに遅い機体やってられるかァ!!」とか、「ちょっとこれ速すぎない!?」というセリフが聞かれるのもまあ当然だね。





モスキートは、ほかの機体以上にパターンを固めておかなければ勲章を回収できないぞ。

各機体の「POWER」とは!?

機体セレクト画面に出てくる「POWER」というパラメーターを見て、「震電はショットが弱いのか…、でもスピードは捨てがたいし…」などということで悩んだことはないだろうか?

じつは、攻撃力（POWER）の設定は、各ショットごとにすでに決めてあるものなので、はっきり言って機体によるショットパワーの差はない。どの機体を使おうが、ワイドはワイドの攻撃力だし、シェルはシェル自体に設定された攻撃力を発揮するだけなのだ。

ただ、各機体には得意装備があるため、それによる機体差は当然出てくる。次ページの「攻撃力表」を見てもらえば分かるとおり、モスキートの得意装備である拡散ショット2段階を全弾たたき込んだ場合と、震電のシェルショット2段階を当てた場合とでは数値にして「14」と「6」という違いが出てくる。

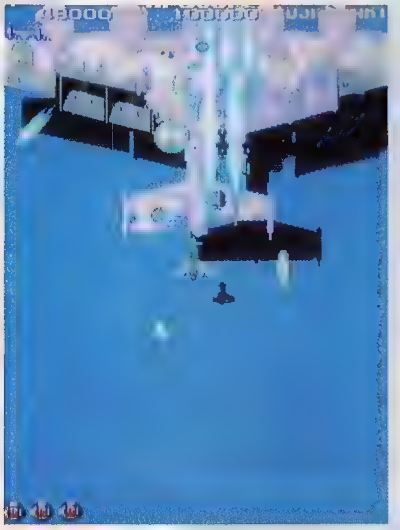
ただ、これはショット自体に設定された威力のみを数値化したものなので、実際は連射力や貫通力といったものを考慮しなければならない。あくまでも参考データとして見てほしい。

機体セレクト時に表示される攻撃力のパラメータは、これらの要素が考慮されたものなのだが、もし連射装置が付いているなら話は別。拡散ショットが間違いなく最強装備となる。なぜなら、ザコは逃しにくいし、堅い敵に張りついて撃ち込んだときの攻撃力もダントツだからだ。

攻略記事のなかで、ライトニングのワイドショットで進めさせてもらっているわけは、「ワイドショットが、セミオートタイプ（1回押すと3連射）なので、連射が遅くても大丈夫」ということから。ボンバーをためながら、ショットを無理なく撃てるのもちょっとした利点。



「POWER」って何!?



拡散ショットの中央の弾とレーザーの攻撃力は、なんと同じだったのだ!

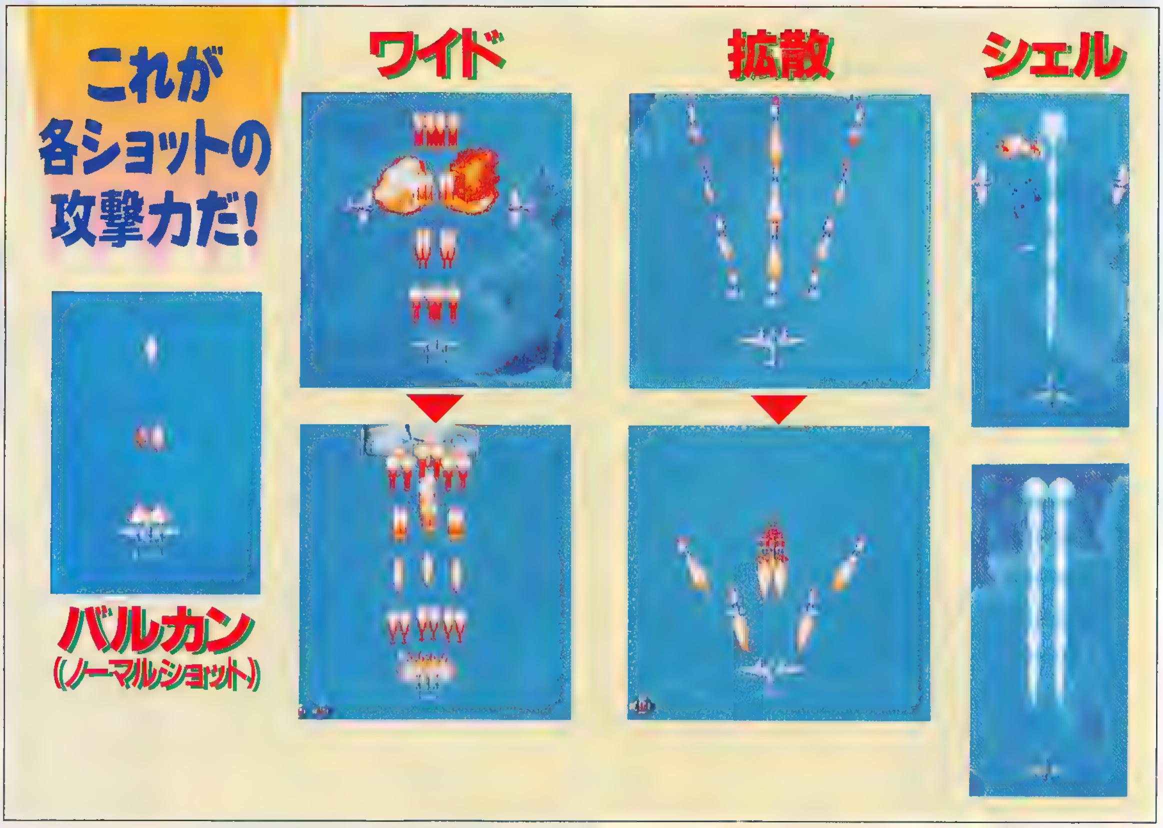
「ランクS」でスコアに差をつけろ!

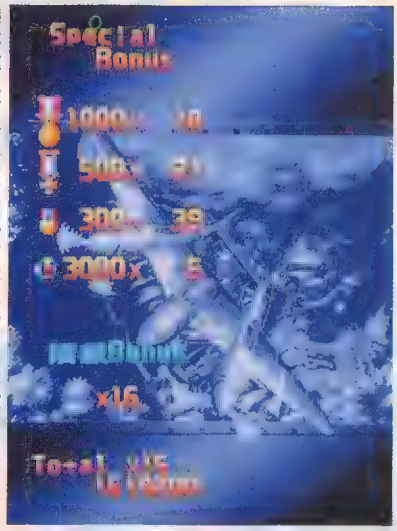
前号では、100%を取ることの重要性について説明したが、今回はスコアアップの最重要ポイント「ランクS」について説明しよう。

ボスを倒したあとに得られるタイムボーナスは、その早さによっていくつかの「ランク」に分けられていて、早く倒せば倒すほど点数が高い。1面ボスを15秒以内に破壊すると「ランクA（1万点）」になり、10秒以内に破壊するとでさらに上の「ランクS（5万点）」になることができるのだ。しかも、このタイムボーナスには階級による倍率がかけられるので、ランクSの5万点はものすごくデカイ。

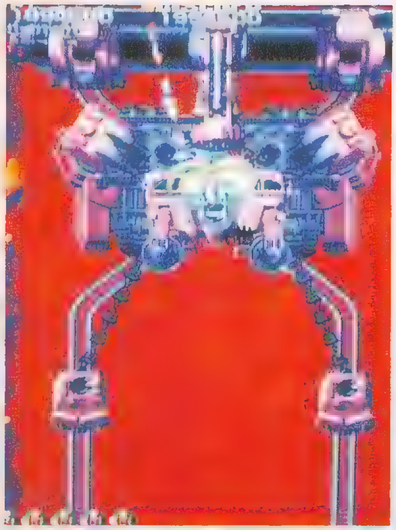
たとえば、1面を撃墜率100%でクリアすると、5階級昇進して「三等曹長（レベル6）」になる。そして「ランクS」を取れば、5万点×6となり、タイムボーナスだけで30万点も入るのだ。「元帥」の状態で、Aだと30万のタイムボーナスだが、Sだとなんと150万！ こりゃ狙うしか！

ステージクリア時のボーナスは、ランクのほかに勲章やボンバーがある。勲章は多く回収すればするほどスコアが上がるが、ボンバーのストックは5つが限度。もし、5つ持っている状態で6つ目のボンバーアイテムが出現したら、同じアイテムを取り続けてアイテムボーナスを稼いでいこう。初めは5000点だが、取り続ければ最高8万点までアップする。





残ボンバーボーナスもあるので、もちろんノーボンバーを狙おう。



攻めプレイでランクSを狙うのが熱い!

全階級表

1階級…新兵	16段階…上級少尉
2階級…兵卒	17階級…中尉
3階級…上等兵	18階級…大尉
4階級…伍長	19階級…少佐
5階級…軍曹	20階級…中佐
6階級…三等曹長	21階級…特務中佐
7階級…二等曹長	22階級…上級中佐
8階級…一等曹長	23階級…大佐
9階級…特務曹長	24階級…特務大佐
10階級…候補生	25階級…上級大佐
11階級…准尉補佐	26階級…准将
12階級…下級准尉	27階級…少将
13階級…上級准尉	28階級…中将
14階級…下級少尉	29階級…大将
15階級…少尉	30階級…元帥

＊元帥（30階級）以上にいっても
それ以上の昇進はなく、保留になります。

撃墜率	昇級数
100%	5階級昇進
95%～99%	4階級昇進
80%～94%	3階級昇進
60%～79%	2階級昇進
40%～59%	1階級昇進
0%～39%	昇進保留

最悪なのがボス戦でのミス。それまで集めた勲章を一気に失ってしまうし、そのタイムロスでSまで逃しちまったら取り返しがつかないぞ。

クリア攻略のあとは稼ぎもやるぞ!

いまのところは「連射装置なし、クリア最優先」だが、この攻略が終了したら、休む間もなく「稼ぎ攻略」に入る予定だ。100%やSはもちろん、勲章などにもこだわるつもりなので「クリアなんて余裕だぜ!」なんていう人も楽しみにしていてほしい。

ただ、スコアを狙うからには「連付き」が前提となるので、それまでに連付きのゲーセンを探すか、店員さんに頼んで連射装置を付けてもらおう。

5面「サンチョヘドロ」

5面は敵兵器工場内部での戦闘だ。大量に戦車が出現するが敵弾は遅いので、落ち着いてさえいればじつは難しくない。一度にたくさん撃たれたからといって、パニックをおこさないようにしよう。

[illegible]な戦車たち

5面に出てくる敵の中で、こいつらは早めに倒しておかないと危ない。出現場所を覚え、速攻で破壊してしまおう。

●5WAY戦車

黄色いデカ戦車で、5WAYを2連射してくるヤツ。1台だけならまだしも、必ずといっていいほど複数同時に出現し、攻撃してくる。弾速が遅めなので、かなりヤバくなった状態からボンバーを使うことができるのが救いだ。出現即破壊を心がけよう。

むやみに弾の間に入ってよけていると、移動が制限されてほかの攻撃がかわしづらくなってしまう。弾よけに自信があるなら別だが、なるべく5WAYの外側を大きくかわしたほうがいい。

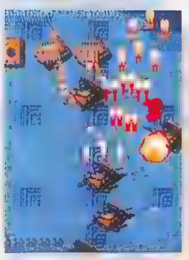


5WAYは、なるべく大きくかわしたい。

●ミサイル戦車

黄色いデカ戦車で、ミサイルを連射する。出現してから撃つまでが遅いので、さっさと壊してしまおう。

正面で撃ち合った場合、ワイドショットでは撃ち負けることもある（拡散の2段階目ほどではないが）ので、ムキになって撃ち合わないように。



マーカーなら貫通するので、ミサイルに撃ち負けることはない。

●炸裂弾戦車

これは、前述の戦車よりも小さい灰色の戦車で、「壊すと8方向に炸裂する」丸い弾を撃ってくる。

この丸い弾自体はそんなに怖くないのだが、炸裂した後の弾はスピードが極端に遅く、いつまでも画面に残っているので注意が必要だ。ほかの攻撃に気を取られていると、見落としがち。うっかりぶつからないように。



炸裂弾に当てると、まず「アッ!」という声がもれる。よく見てなさいって。

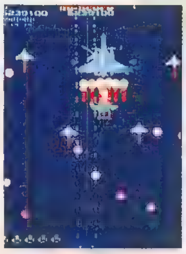
[illegible]兵器工場に突入だ!

5面の開幕と同時に中央から中型ヘリ、左上からザコ編隊が出現する。中型ヘリにロックしたら、急いで左の編隊を撃ちにいこう。

あとは「堅い敵をロックしつつ、ザコを撃つ」という基本どおり、3機の中型機を利用してザコ編隊を撃とう。ザコ編隊は最初のを含め「左左右右左」という順番で撃つといい。

右下から赤編隊が来たら、画面中央の下端まで下がって撃つ。この直後に右下から出てくる中型ヘリを速攻で破壊したら、そのまま右下で待機。

右上から黒いライバル機が現れると同時にロック&撃ち込み。真正面を維持し、ワイドショットを効率良く当てれば、攻撃される前に倒すことができる。たとえ攻撃されたとしても、小型機のフォーメーションの内側が安全地帯になっているので問題なし。



たとえ攻撃されようとも、内側にいれば大丈夫。

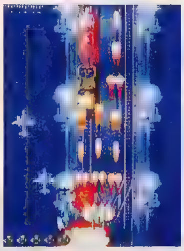
列車との戦闘では小型機×3に注意!

高度での空中戦から、今度は低空での戦闘が展開される。このシーンでは、高速スクロールに惑わされて敵弾を見失わないように注意。

自機の基本位置は中央の下端。後方から列車が来てもあわてないように。列車は弾を撃ち始めるのが遅いので、重なって撃ち込めば楽勝だ。

両サイドの下からゆっくり上がってくる中型機が、自機が下に潜り込む隙間ができるまで無視。隙間が空いたらロックして倒し、また中央に戻ろう。

このシーンで最高の死亡率を誇るのが、左右の小型機への体当たり。この小型機は3機編隊を組んでいて、1機目はかなり外側から出現するのだが、2、3と出現するにつれ、その位置はだんだんと内側になっていく。外側からゆっくり上がっていくザコを見つけ、撃ちにいったところへ内側のザコが登場してドカンというわけだ。ちゃんと3機目の出現を確認し、内側から順番に倒すのが正解。エサにつられるなよ。



小型機は3機そろったあとに内側から順番に撃とう。

[illegible]を越えたら「弥七」で1UP!

巨大な門の上部に並ぶ砲台やサーチライトは右から壊し、城壁の左隅にある「弥七」を取ろう。隠しアイテムを出現させるためには、その場所にショットを30発撃ち込む必要があるので、急いで撃ち込みに行こう。シェルショットだと撃ちこみが間に合わず弥七をとることができないので、ここはほかのショットにしておく必要がある。

弥七を回収したら、すぐに画面中央にいるミサイル戦車×3を撃ってから、ザコを処理しよう。まずは右下の戦車を重なって倒し、上のパラシュート戦車を一掃しつつ、左下の戦車を撃ちにいくといい。



モビちゃんはココ。急いで撃ちにいかないと間に合わないぞ。

その直後の5WAY×2、炸裂弾×2、ミサイル×1と嫌な戦車がそろっている場所は、まず左右から現れる5WAY戦車を最優先で破壊してから残りの戦車を片付けよう。「5WAYを撃たれて逃げ場を失い、ミサイル連射でやられる」なんてことにならないように。

このときに撃たれた「超遅い炸裂弾」は、直後のミサイル戦車×2の攻撃のときにも画面内に残っているので要注意だ。

プレス機から次々と…

プレス機から生産された戦車を撃っても次々と補充されてしまう。まずはさっさとプレス機を破壊してしまおう。

プレス機をサクッと壊すには、次々と生産されてくる戦車に当てないようにマーカーを当てればいいだけ。幸いにも、戦車の幅よりもプレス機のそれのほうが広いので、コンベアの脇からマーカーを撃ってプレス機をロックしよう。あとはホーミングにプレス機をまかせ、周りの目障りな戦車を壊すだけだ。

プレス機が横に2つ並んでいる場所は、ボンバーを使ってしまえばものすごく楽になる。ボンバーを仕込むタイミングは、左側のコンベアで下



モビちゃんは、1つ目のプレス機の右にいるぞ。

から黄色い戦車が出てきたとき。あとはそのままボンバーボタンを押しっぱなしにしておけば、自動的にレベル3ボンバーが炸裂してくれる。


戦車にロックしないようにコンベア沿いにマーカーを撃つのだ。


すると、プレス機のほうが幅があるのでしっかりロックしてくれる。

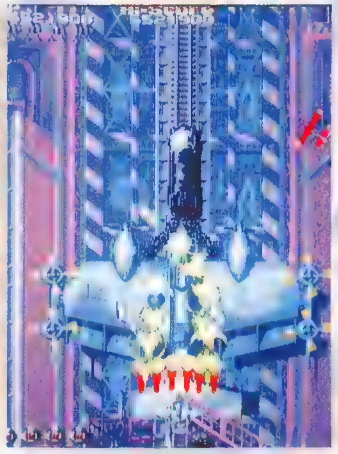

左から黄色の戦車が出てきたらボンバーをため始めよう。

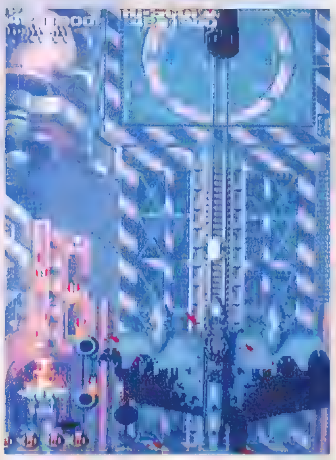

ちょうどプレス機×2が出たあたりでレベル3が炸裂する。

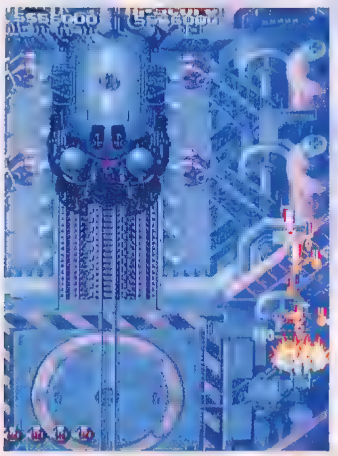
戦車ラッシュ&亜也虎

プレス機地帯を抜けると、しばらく戦車のラッシュが続く。黄色いデカ戦車群、灰色ザコ戦車のあとの5WAY戦車×3は、ここも5WAYの外側で避けるのが基本。切り返しにしくじって大量の弾に囲まれてしまったら、あきらめてボンバーを撃ったほうがいい。このあと灰色の戦車群を過ぎると、列車に牽引された「亜也虎」が登場。

まず亜也虎の第一段階の砲台群は、真正面で連射してすべて破壊する。コアが出現したら速攻でロックし、重なって撃ち込む。


砲台が出現したら、マーカーを開放すると同時に連射開始。


怖がって後ろに下がっているほうがよけいに危ない。ロックして張りつこう。


亜也虎の左側に隠し勲章あり。この直後、右側の壁際にも隠し勲章がある。

戦艦汽動車「サンチョペドロ」

まず本体のカバーを壊し、コアが出現したらロック&撃ち込み。この第1段階で注意すべきは、攻撃は回転しながらコアから連射される弾のみ。これは正面で待ち、弾の隙間をサッとくぐればいい。自機のやられ判定は驚くほど小さいので、あまり怖がらないように。ちゃんとコアに撃ち込んでいれば、2回目の連射弾はくぐらずに破壊できる。

ボスの両側に出てくるドクロマークの機関車は、長時間放っておくと爆発して弾をバラまくので、なるべく早く倒してしまったほうが安全だ。

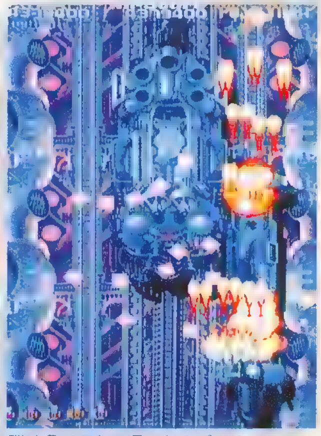
第2段階は、ガトリングガンの裏にある第2コアが弱点。正面で打ち込み、ガトリングガンが回転し始めたら横へ逃げる。連射を終わったらすぐに中央に戻り、ふたたびロック&撃ち込みを開始する。

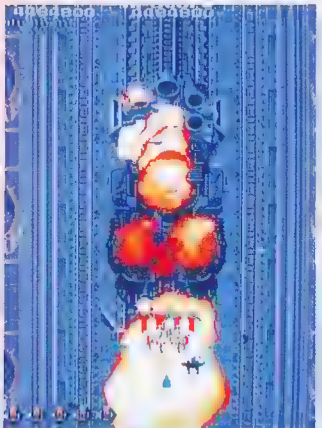
第2コアを壊すと、増設ロケットモーターやレーザー砲が合体し、最終の第3段階に。この段階も基本は第2段階と同じで、「中央にロックして撃ち込み、撃つ前兆が見えたら横へ逃げる」の繰り返しでOK。レーザー砲を撃つ前兆は、パラボラアンテナのようなパーツに集まる光。これが見えたら、ボスの正面から逃げること。

写真のように「重なりパターン」をマスターしてしまえば、弾よけの要素がなくなる。ポイントは、ボス前面に付いている復活砲台を壊すタイミング。これさえ間違えなければ超楽勝のボスなのだ。


機体の判定が小さいので、これくらいの隙間は余裕でいける。

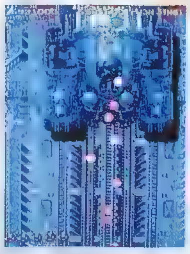

ガトリングガンがクルクル回るまでは、正面で撃ち込む。


弾は多くても、遅いものばかり。落ち着いてかわそう。


ボスが最後に出す爆弾は早く倒すほど点が高く、最高10万になる。

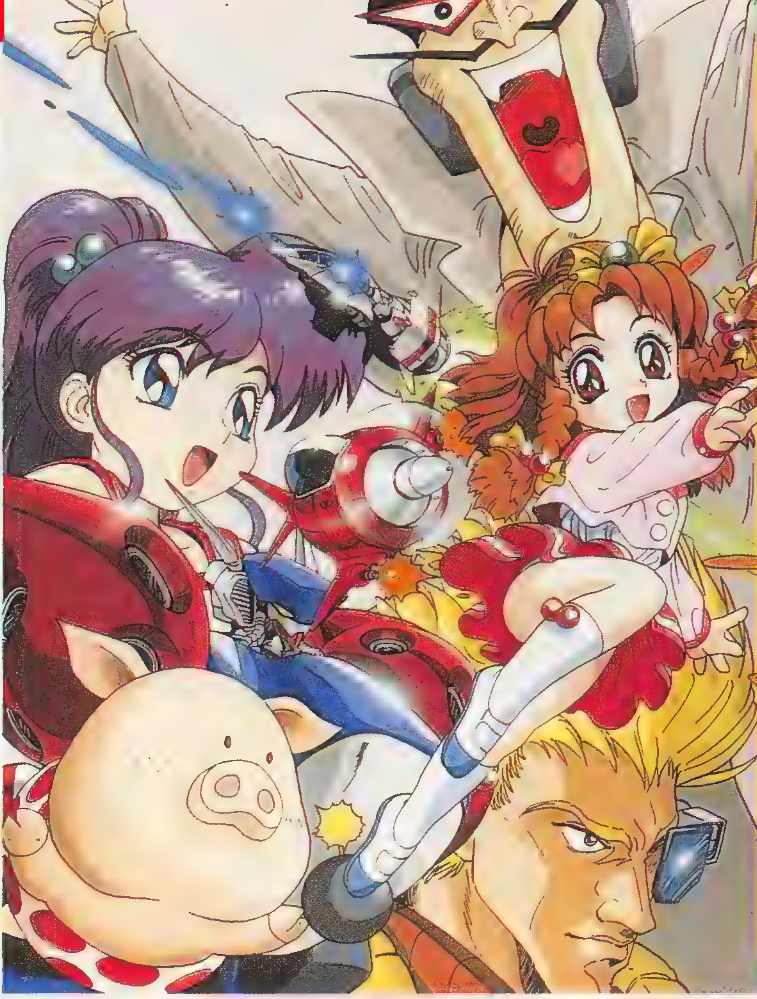

第1段階終了後、復活砲台に少しダメージを与えておき、すぐに壊せるようにしておく。


第2段階の合体が始まったらすかさず破壊。


そして、ガトリングガンの裏にあるコアに重なり、一気に破壊する。


復活してきた砲台を、また半殺し状態に。


第3段階の合体が始まったら砲台を破壊し、中心部に重なって撃ち込む。以上。



気合と打算で2周目をクリアしよう!

ゲーム天国 THE GAME PARADISE!

この攻略を見れば、必ず2周クリアできるハズ!ボムはあまるほどあるぞ。ケチらずにどんどん使うのがポイントだ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

2周目に入る前に自分なりの打算をしてみる

まず、2周目の具体的な攻略に入る前に、1周目が終わった時点で、2周目の打算をしてみよう。

なぜかというと、ご存じのとおり、2周目は敵が撃ちかえし弾を撃ってくるので、キツイところでは、どうしてもボンバーが必要になってくる。

その、"2周目で必要なボムの数"を、1周目をクリアした時点で、自分の今のボムの数と照らし合わせてみて、"どのくらいの余裕があるのか?"というのを自分で把握しておくのが、2周目を円滑にプレイしていくポイントだ。

とりあえず、1周目は、ノーミスクリアをしてほしい。前回までの攻略を読んでいれば、1周ノーミスは、そんなにムズカしくはないはずだ。

なおかつ、ボムの数も、1周クリア時に、最高ストックの6個溜まっている状態になっていれば問題ない。最低でも、クリアしたときに、ボンバーが3～4個溜まっているようにしよう。



とりあえずノーミスで、ボムをなるべく溜めておこう。

2周目にボムは最低限何個必要か?

とりあえず、次の表Aを見てもらおう。

さて、ここからが、"打算"の必要なところだ。

まず、パッと見てわかることは、2周目では、ボムは最低でも13発は使いたい、ということ。

しかし、そんなにボムはもってないので、当然死んでボムを補充することになる。

すると、自機は3機残機があるワケだから、合計3発。それに、今持っているボム(4～6発)を足して、ちょうど13～15発、というわけ。

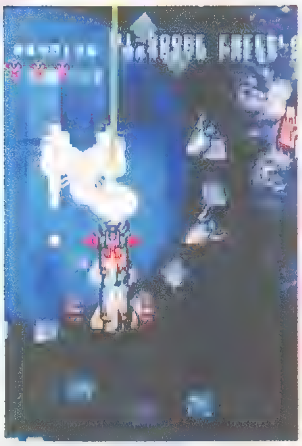
しかし、世の中そんなにうまくいくもんじゃない。当然予定外の場所で死んでしまったりする場合もありえる。

だが大丈夫。なぜなら、各面1個ずつ、アイテムでボムが出てくる。これを計算に入れると、13発+6発で、計19発。つまり、6発は妥協して使ってもよいということになる。

すると、全面妥協しまくりで行っても、20発あればOK。1発だけどっかで節約できれば、ボムが足りなくなる心配をしないでプレイできる、という計算になる。

表-A

	最低限必要なボムの数	妥協して使いたいボムの数
2－1	0	1
2－2	2	2
2－3	5	7
2－4	2	3
2－5	3	4
2－6	2	3



ボムは使いまくっていいぞ。なくなったらそのときはそのときだ。

ボムは使いきって死ぬのが常識

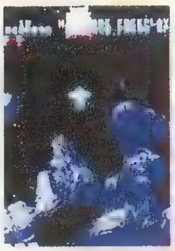
どのゲームでもそうだが、ボムは必ず"使いきってから死ぬこと"これは絶対条件だ。

ケチって死ぬなら、妥協してどんどんボムを使いきってから死んだほうがまだマシ。

理想としては、ボムを使いきって、つぎにボムが必要な場所までねばって、ボムを使うところで死んで、ボムを1発節約して、つぎの自機につなぎたい。

つまり、1機死ぬのを、ボム1個として使えればベストだ、ということ。

特に、2－3あたりで凡ミスすると痛い。



一機死ぬ代わりに、ボムを1発節約できればバンバンザイだ。

ポイントとして、2-3はボムを使いきるつもりでガンガン行って、ボス前ぐらいまでノーミスで行きたい。


ノーミスで2-3の後半まで行ければ、もうクリアは見えた。

あとはボムを使う場所を間違えなければOKだ

そう、あとはこの攻略を読んで、ボムを使うところでキチンと使うこと。

へんにケチろうとか、ネバろうとかは考えずに、ココはもうボム!と決めて撃って行こう(〝決め撃ち〟という)。

では、今回は2-1から2-3まで、順に見ていくことにしよう。


主にボムを使うところを中心に見ていくぞ。

2-1 ゲーセンワールド

2-1と2-2では、2周目をクリアするための基本の、〝なるべく撃たない〟ということを実践してみよう。

〝なるべく撃たない〟のがなぜ有効なのか?

①打ち返しが来ない

あたりまえだが、2周目は打ち返し弾がくるので、ザコひとつとってもあなどれない。

なので、撃たなくても害のないものについては、撃たないという基本姿勢で行こう。

特に、2面のカメやサカナ、4面の車やボスの出す人間など。

普通に撃っていると、打ち返しですぐにやられてしまうぞ。


4面の車地帯は、撃ちまくるとひどい目に遭うぞ。

②ほかのキャラでも応用可能

コレは、プーペラ以外のキャラを使っているヒトにも、撃たないで行く=参考になるという点で、非常にオススメパターンが作れるという利点がある。

つまり、この攻略が、ほかのキャラを使っているヒトにも役に立つようになればいいなと。


ほかのキャラで応用して役立ててもらえればいいなあ。

③ショットパワーが落ちていても同じ避け方ができる

2周目は死んでしまうことがあるので、どうしてもショットパワーが不足しがち。

だが、撃たないのであれば、ショットパワーに関係なく、いつものように避けているだけでいいのだ。

やはり〝基本は避け〟のパターンは、作っておいてソンはない。

④1周目で練習ができる!

私が強力に推したいのはこれ。

1、2、4、6面は、1周目で2周目の練習ができるという点。特に4面は練習になるぞ。弾も遅いし、まさに練習モードだ。


1周目でも、2周目の練習ができるぞ。経済的だ。

前半

前半は、ほとんど撃たない。筐体関係は全部弾だけ避けて、灰皿は左端~右端、のように大きく避けよう。

唯一危険なのは、ルービックキューブ。

こいつは、放っておくとたくさんザコを出すので、出てくるところを速攻で撃ち込み、ある程度撃ち込んだら、ナナメ下に避ける。撃ち返しが来るのでナナメに避けるのだ。

パネルなんかはもうシカトでOK。


ルービックキューブは、まずは速攻で撃ち込んで…、

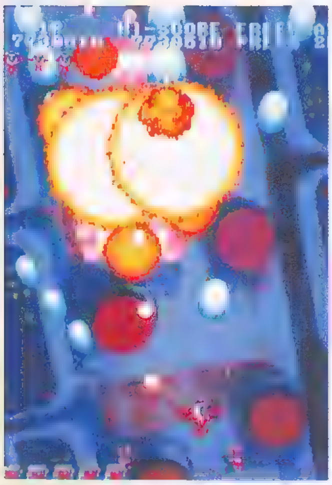

撃ち返しを、ナナメ下にかわそう。

中ボス

ボス関係は、撃ってやったほうが楽なので撃っていこう。

基本的にやりかたはおんなじ。

ただし、弾が速いので気をつけよう。


撃ち返しの数は爆発の長さに比例するのだ。

それと、ボスが爆発したときに来る撃ち返し弾には十分注意しよう。このボスは爆発パターンが長いので、撃ち返し弾もたくさんくるぞ。

後半

ピンボールの弾は、ジャマなのでサッサと撃って壊そう。

灰皿編隊の弾については、やはり左~右のように動いてかわすのがよい。ひきつけがポイントだ。

ピンボールのバンパーも、やはり避けまくりがいい。写真のように画面の下半分を半円を描くように動いて、バンパーの弾を誘導していくのだ。

4回目にバンパーが弾をはき終わると、間髪入れずに灰皿編隊が突っ込んでくる。


バンパーは、狙ってくる弾を下で避けて…、


バラまき弾を、右端(左端)で避ける。

ここは、バンパーの狙ってくる弾の4回目を1、2、3、と避けたら、すぐにサッサと反対方向に切り返そう。

正面から来るバンパーからの弾がイヤだが、避けられなくはない。


4回目に狙い弾を避けたら…、


灰皿が来るので、ササッと左に切り返す。

ここは、「ダメだ!」と思ったらすぐにボンバーを使ってしまおう。

ここで死んだらバカバカしいし、次の2面の最初でボムアイテムが出るので、6発あるなら使ってしまって全然構わない。


余っているならボムを使ってもぜんぜん構わない。

2-1ボス

第一段階のトキは、撃ち返しが怖いので、ボスの正面少し下で撃ち込むようにする。

やり方は1周目とおんなじ。


第一段階を壊したら、撃ち返しを避けつつ上のほうへ…。


そして、すぐにボスの正面に張り付く。


ちょっとカタめなので、連射が遅い場合は注意しよう。

第一段階が壊れると撃ち返しが来るので、それを避けつつ、第二段階にそなえる。
第二段階は1周目とまったく一緒。速攻で張り付いて連射しているだけでよい。ただ、第一段階の撃ち返しを避けるのに戸惑っていると、張り付くのが遅れてやられるぞ。
また、連射が遅いとやられてしまう（ボスからの弾が来てしまう）ので、そのときまでに倒せなかったらボムを使おう。

2-2 クレーンワールド

まずはじめに、魚の編隊だが、これは撃たずに避けて抜けよう。
パワーアイテムを取ったら、すぐに画面左端に寄って、魚をあるていど左に引きつけてやるとよい（若干引きつけることができるっぽいので）。


魚は基本的に撃たずに避ける。

カメ2匹を撃ったら、次に来るワニの編隊を、これまた撃たずに避ける。画面端を上に逃げよう。


ワニの編隊も、このように画面端で上に逃げる。

そのあと、中型カメ4匹は撃って、そのつぎの大型4匹は撃たない。じゃまだったらちょっとだけ撃って燃えさせてやりすごしてもいい。

中盤

白い飛行機3機&ワニが出てくるところは、まず、画面の右下のほうで飛行機が出てくるのを待ち、飛行機が出てきたら、徐々に少しずつ左~左上に逃げていこう。ワニの弾を動きながらかわすのだ。
で、その直後に、魚の編隊が出てくる。
この編隊は、左に誘導されているので、サササッと右に逃げてしまえばよい。
茶色の飛行機&カメ2匹のところは、飛行機だけ撃って、カメは無視しよう。

紫色の中型機は、本体は無視して、出してくるホーミング弾のみを、かるーくポン、ポンと撃ってやろう。


こいつはホーミング弾のみを撃つようにしよう。

タコが出てくるところは、左端で（タコは自機のいないほうの端から出てくる）弾のみを避けよう。

中ボス

クマ?は、まったく1周目と同様にやってよい。最後に1発だけ撃ち返しがくるので、それだけ。動いていればなんの問題もない。
ともみちゃんは、撃ってくる弾の数がかなり多いのでビビるが、1周目とおんなじようにやれば（正面の弾をチョンと避ける）、大丈夫。弾がちょっと速いので慣れよう。


弾が速いだけで、基本は一緒。落ちついて。

最後に来る撃ち返しが、結構当たりやすい。どのぐらいダメージを与えたかを考えて、


こいつの撃ち返しにだけは十分注意しよう。

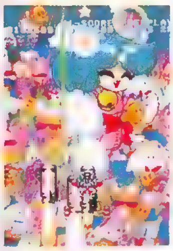
最後は画面の上のほうで倒すようにしよう。

2-2 ボス

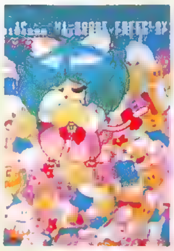
ボスのレアちゃんは、確実に抜けたいならボムを2発使っててっとり早く倒すのがよい。
まず、最初にバンザイが来たら、すぐにボム使用。で、ボムのあとすぐに溜めて、溜め撃ちで弱点に撃ち込む。


バンザイはもうあきらめてすぐにボムだ。

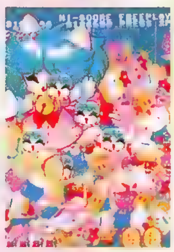
次、2回目のバンザイも、ボムを使う。これもすぐに使ってしまってよい。


2回目も、すぐにボムを使ってしまおう。

で、2回目の弱点には、普通に張り付いて撃ち込む。
たいがいここで倒せるのだが、弱点に密着して撃ち込んでいると、たまに死んでしまうことがあるので注意しよう。
倒す直前に、ちょっとさがってやればいいぞ。


張り付いていると、たまに死んじゃうことがある。さがろう。

もし、2回目までに倒せなかったら、"猫に小判"攻撃が来る。
こうなったら、とりあえず小判を画面下に誘導して、その後自機は画面右端中央に逃げよう。
その場所で、4方向弾をかわすのだ。


4方向弾はここへ逃げ込もう。

しかし、これは運が悪いと避けられないときがあるので、そのときはしょうがないからボムを使う。
でも、できればここではあまりボムは使いたくない（次の3面でボムをたくさん使いたいので）。

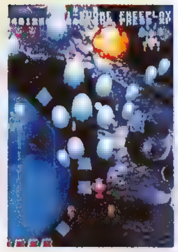
2-3 シューティングワールド

さて、いよいよ来ました、2周クリアの最難関ステージ、2周目3面にやってきました。
このステージでは、とにかくザコの数が多いので、ボンバーを惜しまずに使っていきましょう。

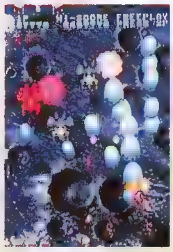
前半

まず、最初の2匹の中型機

は普通に倒せる。
その後がちょっとやっかい。ザコの大群が来るのだが、これはガンガン撃っていかないといけない。
基本として、初め画面右のほうでザコを撃ち、撃ち返しに追いつめられたら、一気に画面の右に移動する。
その後、いったんショットを撃つのをやめ、撃ち返しを切り返して、今度は徐々に撃ちながら画面右に移動しよう。
これで撃ち切れればOK、撃ち切れなければ、もう1回切り返すか、ムリ目だったらボムを使っても可。
ついでにこのボムで、つぎの中型機を1〜2機倒したいところ。
この中型機7機を、ボム2つ使って(さっきのボムも含む)、切り抜けたい。


ザコは、最初この辺でねばってから…、


いったん右に切り返そう。で、今度は左に向かって…、


徐々に撃ち返しを避けながら右に。


ここらへんでキツくなったらボム。中型機を巻き込みたい。

中ボス

モビルスーツ3機は、まず1周目と同じように、左の1機を溜め撃ちで速攻してしまう(撃ち返しに注意)。
次に、これまた1周目と同じように、右のヤツを倒しに行くのだが、ここで妥協するときはボムを使って右のヤツを速攻してしまおう。
基本的には変わらないのだが、ザコが出てくると、撃ち返しも混ざって大変だ。ムリだと思ったらすぐにボムを使ってしまおう。
次に出てくるデカイ中ボスは、まったく1周目と一緒だ。ただし、1周目よりも若干カタくなっているので、気合をいれて撃ち込まないと、機雷が出てくるまでに倒せないぞ!
あと、あまり張り付いても、爆発後の撃ち返し弾にやられてしまうので危険だ。
機雷が出てしまったら、迷わずボムだ。


ザコが出るとうざったいので、右のヤツをボムで倒そう。

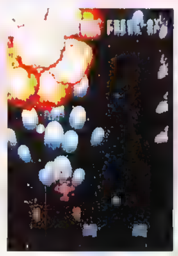

こいつもまたカタくなっているので、撃ち返しに気をつけながら張り付く。

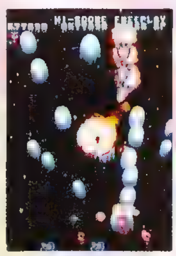
後半

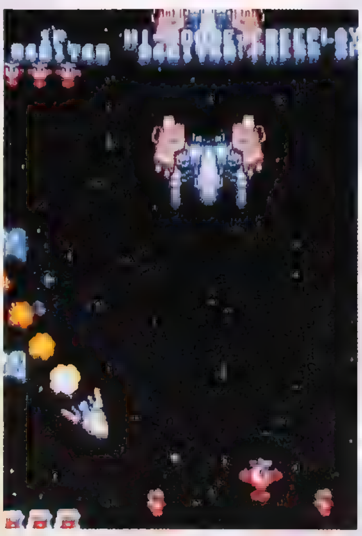
まずは、ザコラッシュ&大型機の混合攻撃地帯。
ここは、ザコの弾は画面下で大きくゆっくり避けて、1回切り返して、2回目のザコの弾に追いつめられてしまったところで、ボムを使おう。
ポイントは、ボムを使ったら、速攻で出てきた大型機に重なりに行って、ボムの無敵で大型機を倒してしまうようにすること。大型機さえ倒してしまえば、残りのザコの弾は大して怖くない。
さて、大型機を抜けると、後半の中型機地帯だ。
後半は、できればボム1発で抜けたい。もちろんダメなときにはボムを使うが、もうのこりのボム数も少ないと思うので、一応避け方を。
まず、左に一機中型機が出るので、速攻する。
すぐさま画面を右にスクロールさせて、ザコ4匹を処理する。
続いて左の中型機2匹目を撃ちに行き、左から来るザコ4匹を"引きつけつつ右にかわす"。


ザコの弾を引きつけて避け…、


中型機が出たら、ボムを使って中型機に重なりに行こう。


左の中型機をまず倒して、すぐ右に移動。


右のザコ4匹をかたづける。


で、左の中型機を倒して、ザコの突進を右に避けたい。

右にいる2匹の中型機の出す弾をかわし、2回目の弾が来たら"ボムを1発使う"。
このボムで、上から出てくる3匹の中型機まで倒せればOK。
もしこの3機が残ってしまったり、途中でパターンが崩れてしまったら、ボムをもう1発使用しよう。
ケチれば1発で済む。
ボス前の隕石地帯は、ボム1発使って安定しよう。
ごくごくたま〜〜〜に、隕石のスキマを抜けられる場合があるが、これははっきりいって運なので、ここのボムはしょうがない。


最後に5機出てくるのを、ボムを使って巻き込みたい。


隕石地帯はボム1発でしょう。

2-3ボス

ボスそのものは、1周目となんら変わりはないのだが、もともと運が悪いとボムを使わされるボスなので、ボムを使う準備だけは常にしておこう。
ムテキンダービームは、運が悪かったらボムを。
コイツは撃ち返しを撃たないので、全方向弾のときには、以前紹介した"重なり"を使って倒してしまおう。
重なるのは、はじめのウチは怖いかもしれないが、慣れちゃえば楽。こういうのこそ、1周目で練習しておくといい。
これで、ノーミスもしくは、1ミスなら合格だ。


2-3終わって、1ミス以内にとどめたいぞ。

隠し操作で、なんと「稲妻」が登場！

FUNKY HEAD BOXERS
ファンキーヘッドボクサーズ

へこむ！ねじれる！とにかく気持ちいいくらい変形するのだ！
3頭身だからってナメてもらっちゃ困るぜ！

担当：GED

いよいよ発売となった「ファンキーヘッドボクサーズ」。昨年のAMショーに出展され、本誌でも紹介したことがあるのだが、だいぶ期間が空いてしまったので、もう一度おさらいをして発売に備えておこう。

K・Oだけでなく判定勝ちでもOK

ルールは3ノックダウン制で、1キャラクターにつき1ラウンドで勝敗が決まる。まあ、ファイナルラウンドから始まる、と考えてもらうとわかりやすいと思う。

勝利条件は、K・Oか判定勝ち。制限時間内に相手を3回ダウンさせればK・O勝ちとなり、逆ならもちろん自分の負けとなる。

判定勝ちとは、相手を3ダウンさせることができずに時間切れとなってしまっても、試合を優位に進めたため、勝者と判定される勝ちかただ。

判定基準は、

・敵から奪ったダウン回数
・敵から奪ったダメージ量

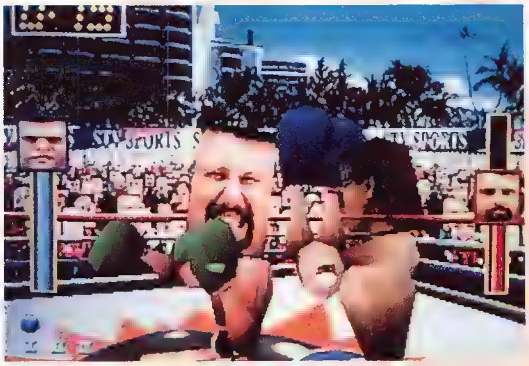
という、2項目の優劣で成り立っている。K・Oできそうもないからといって、あきらめたりしないように。

パンチをかわしカウンターを決めろ！

パンチを打つ瞬間、上段パンチならグローブの色が緑になり、下段パンチならオレンジに変わるので、ガード方向は相手のグローブを見て判断することができる。

ちょっと慣れればモーションが大きいパンチなら見てからでもガードできるようになるぞ。ガードに成功すると相手が一瞬硬直するので、そのスキに反撃することもできるのだ。

反撃できるのはガードしたあとだけとは限らず、スウェーやバックステップなどで、相手のパンチを空振りさせた場合でもOK。しかも、相手の空振りのスキにパンチを入れるとカウンター扱いとなり、ダメージが倍増する。



グローブの色が緑に変わったら、必ず上に打ってくる。



ガードしたら、すかさず反撃だ！相手の硬直を見逃すな！



画面が暗転し、稲妻が光ったら必殺パンチだ。

ゲームに慣れ、パンチを見る余裕が出てきたなら、ガードよりもスウェーなどでカウンターを狙ってみよう。

当然こちらの攻撃の場合、いきなり大振りのパンチを仕掛けるのは危険。ジャブのような速いパンチで崩しておいてから、大きいパンチにつないでいこう。ジャブは色が変わるのとほぼ同時に攻撃が来るのでガードが難しいのだ。

ダウンさせられてしまった場合は、「レバーを速攻でガリガリ回して、ボタンを連打しまくる」ことで体力を回復する。



かわすタイミングを覚え、カウンターをたたき込むのだ！

ることができる。これがトロくさいと、体力の回復量が少なくなってしまうばかりか、ダウンから立ち上がることもできず、マットに沈むことになってしまうぞ。とにかく回すのだ。

ベルトを狙う6人のファイターたち

各キャラクターには特にスピードや体力に違いがあるわけではないので必殺技が重要なキャラ選択のポイントとなる。必殺技はかなりゲームに影響してくるので、慎重に選びたいところ。幸いにもボクサーは6人しかいないので、とりあえずひととおり各必殺パンチを試してからマイキャラを決めるといいだろう。

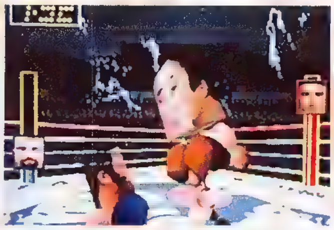
各キャラの技表で一番上にある、「メガトン～」というのが通常技の強力版で、その下にあるのがオリジナルの必殺パンチ。この部分が各キャラの大きな違いになるのだ。

そのパンチのタイプは、いったんしゃがみ込んでから伸び上がってパンチを打つ技、回転しながら横殴りにパンチを打つ技、ロープの反動を利用してスッ飛んで突進する技などさまざま。

これらの必殺パンチは、威力があるだけでなく、その予備動作（しゃがみ込んだり、スウェー動作をするなど）で相手のパンチをかわし、当てることもできる。相手の必殺技など、モーションの大きいパンチに合わせてカウンターをとることもできるのだ。

まだ相手の必殺パンチのタイミングを覚えていないうちは、モロにくらってしまうことも多いだろうが、これは慣れないうちはしょうがない。必殺パンチはすべて上段攻撃なので、まだ見慣れていないうちは安全に上ガードで様子をみてもいいだろう。

ただ、長時間攻撃判定が残る必殺パンチは、途中でガードを解くとくらってしまうので注意が必要だ。最後までしっかりガードしておこう。


必殺パンチのしゃがむモーションを利用、


カウンターを狙うこともできるぞ！

ゲスト出演！「輪島功一」に挑め!!

なんと隠し操作で、元WBA Jミドル級王者の「輪島功一」と闘うモードが用意されていたぞ！

その隠し操作とは、

①スタートを押して、キャラセレクト画面へ。
②使うキャラを決定するときに、ボタンを全部（スタートを含む4つ）押し続けて決定。

これで君も「輪島」に挑戦することができるが、こちらのパンチを巧みにかわし、上下にうまく打ち分けてくるので、勝つのは至難のわざだ。

見えないパンチ（ステルス!?）を始めとする、数々の必殺パンチを身につけた「輪島」に君は勝てるかな!?


いきなり１人目に「輪島」が登場だ。



いきなり１人目に「輪島」が登場だ。


イテッ！何くらったんだ!?


そんなパンチ見えるかいッ!!



今回は3面まで攻略するぞ!

スカルファング SKULL FANG™ 空牙外伝

各ボスには、それぞれ弱点があるので そこを集中的に攻撃するのだ!

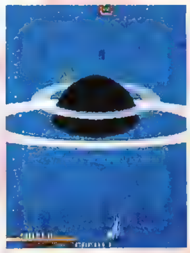
©DATA EAST CORP.

担当：KMT

大改造?を受けたシルフII

さて、今回から攻略に入るわけなのだが、その前に、今まで紹介した中で変更された部分があるので、その説明から入ろう。

まず、大きなところでは、シルフIIのボンバーとH-ユニットの攻撃が変更された。詳しくは、写真のほうを見てほしい。



以前のボムは、ボスに対し無力だったが、これなら大丈夫だ。



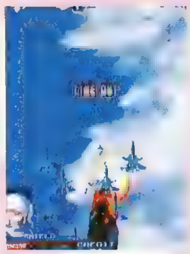
画面中もカバーでき、連射もきき威力も高い。いい感じだ。

次に、ボスの耐久力が、画面右上に表示されるようになった。これにより、ボンバー(もしくはバレルロール)を使ってのトドメの撃ち込みがやりやすくなった。



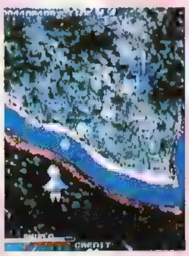
強力な攻撃でメーターをもりもり減らしてあげよう。

それから、前回の紹介で、チェイスモードにおいて、タイムが0になってもゲームオーバーにならないといったのだが、しっかりとゲームオーバーになるようになった。よって、チェイスモードでは、シールドとタイムの両方を気にしながらプレイしなくてはならないぞ!



タイム内に目標を捕捉することができなかった。無念…。

あと、シールドについて。ステージクリアで全快するといったのだが、実は、半分しか回復しない。よって各ステージでシールドが半分以下にならないようにしよう。



アイテムキャリアを5、6個バラまく。すべて回収するのだ!

ほかにも、ボーナスアイテムが追加されていたりするが、主にはこんなところだ。

重要なのは機体よりもパイロット!?

このゲームにおいて、機体によって攻略が大幅に変わることはない。差があるとしたら、S-ユニットの使いやすさぐらいだろう。

この点だけを見るなら、シルフIIとメガヴァルキュリアが優れているのだが、通常攻撃力、防御力、機体の大きさを考えると、シフが優れている(ちなみにスピードは、アイテムで十分にカバーできる)。



メガヴァルキュリアは、機体のでかさに慣れれば最強だ!

さて、次にパイロットタイプを決めるわけだが、こちらはボンバータイプがいいだろう。その理由は、お手軽かつ強力という点だ。画面内の敵を一掃できるという点もかなり大きい。

ファイタータイプは、お手軽ではないものの、使い方によってはかなり使えるので、まったくダメというわけではないぞ。

結局、自機に関しては、外見で選んでもいいだろう。しかし、パイロットは、ボンバータイプをお薦めする。見せるプレイをしたい人は、ファイタータイプを使いこなしてみよう!

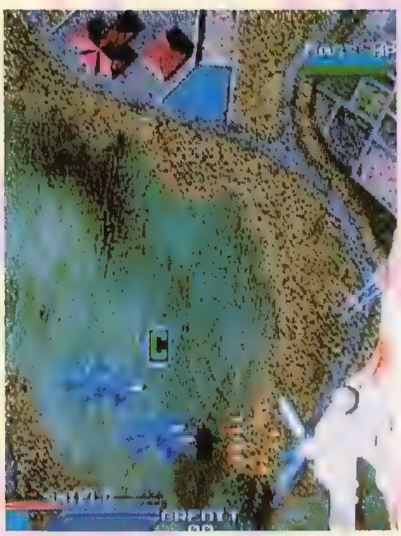
一応、攻略に関しては、シフのボンバータイプでやっていくつもりだ。

ステージ1

さすがに1面ということもあって、特につらい場所はないだろう。しかし、油断していると余計なダメージをくらってしまうので、気をひきしめていこう!

さて、始まってすぐに、茶色の戦闘機(以下、茶ザコ)が出てくるのだが、この最中に、アイテムキャリアがウェポンチェンジを出す。

ウェポンは、基本的にバルカン(V)でいいので、Vに



ファイタータイプは、奥の深いプレイができるぞ!


このようなところでは、連射が必要だぞ!

して取って、得点にしてしまおう!

ちなみに、バルカンはボタン押しっぱなしで連射してくれるのだが、あまり速くないので、敵の多いところでは自分で連射しよう!

この後、画面両端を緑色の戦闘機(以下、緑ザコ)が通り過ぎるので、ぼーっとしていると体当たりをくらうぞ!

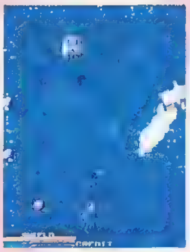
海上に出てからしばらくすると、中型機が下からわいてくる(自分より低い高度から自分と同じ高度に現れること)青い戦闘機(以下、青ザコ)は、ボムを使って一掃しよう!

しばらくすると、ボートのラッシュ地帯にでくわす。これ自体は問題ないのだが、このラッシュが終わったあとに、浮遊機雷が画面の端を漂うので気をつけよう。

ちなみに、この浮遊機雷のあたりで、S-ユニットが出る


せっかくだから、ため撃ちをしてみよう!


このラッシュのあとに、浮遊機雷がくるので注意。


浮遊機雷は、結構堅いので無理に手を出さないこと。

のだが、シフの特殊攻撃は使い勝手がよくないので、すぐにはずしてもOKだ!

でも、この後すぐにボス戦なので、せっかくだから装備していこう。

1ボス「MOTH」

このゲームでは、ボスに弱点があるのだが、この「MOTH」は、コックピット付近が弱点となっている。

正面から撃っていたら弱点を攻撃することはできないの

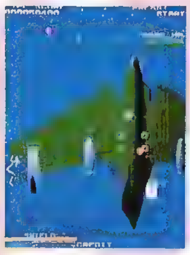

赤いマークが弱点の場所。ボムを使ったら、重なって撃とう!

だが、S-ユニットを装備していれば、ガンガン攻められる。ちゃんと狙おう!

さて、このボスで問題となるのが体当たりだ。ボスが下に移動し始めたら、追いつめられる前にすきまを見つけて上にぬけよう。追いつめられてしまったら、ボムを使う。

ボスが下から上に移動するときも同様のことをする。たまに、ボスが高度を下げて移動することもある。

ちなみに、ボスでねばっていると、マニューバーアップ×2、パワーアップ×1を取ることができる。


翼の端なら触っても大丈夫だ!

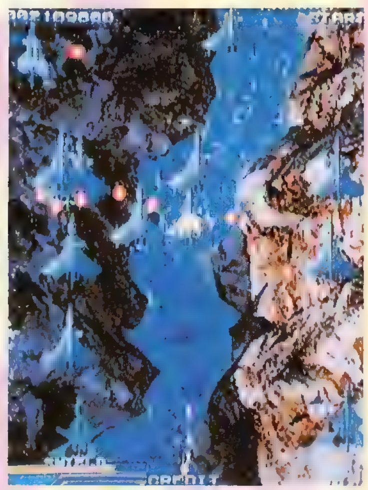

ボスが高度を下げてるうちに、下にぬけよう!

ステージ2

この面から、ザコが結構弾を撃ってくるので注意が必要だ。特に緑のザコに気をつけよう!こいつは2種類いて、2WAY弾と3WAY弾を撃ってくる。こいつらが密集しているところでは、ボムを使うといいだろう。

さて、始まると、1面同様、茶ザコが出迎えてくれる。

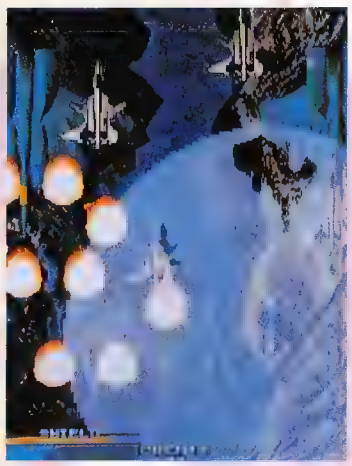
この後、緑ザコのラッシュとなるので、こいつらの弾に注意しながら迎撃しよう!


こいつらには、要注意!

しばらくすると、S-ユニットが出てくるのだが、すぐに取らないようにしよう。

そのうち、ザコがたくさん出てくるので、ボムを使う。ボムを使ったら、S-ユニットを取ろう。

S-ユニットを取ると、チャージメーターが回復するので、どの面でもS-ユニットを取る前には、とりあえずボムを使っておこう。わりと重要だぞ!

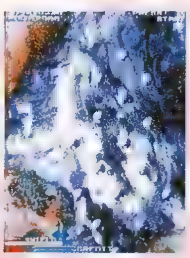

まず、ここでSユニットを解除する。


次に、この中型機が現れたら、ボムを使う。

S-ユニットを装備した後に、中型機が2匹出てくるので、S-ユニットを解除して、そのときの爆風と無敵を利用して速攻で壊そう!このとき、ボタンを連打して、ボムを使わないように。

中型機2匹を倒すと、さらに中型機が画面左下に現れるので、ボムを使い、ザコと一緒に一掃しよう!

ボス前の戦車+浮遊機雷地帯なのだが、戦車に関しては無理せず、壊せるものを破壊しよう。スクロールから消えそうなところで弾を撃ってくるので、気をつけること。浮遊機雷は、画面の右のほうを通るので、画面左のほうで戦車を処理するといいだろう。


ここは、左側通行だ!右を通るとけがのもとだぞ。

2ボス「モヴィⅡ」

このボスは、弱点がむき出しになっているので、弱点を狙いやすいだろう。


「モヴィⅡ」の弱点は、この場所。ちゃんと狙ってあげよう!

まず、最初に弱点に重なって撃とう。ボスに、ダメージがいき始めたら（ボスが光る）ボムを使ってそのまま撃ち込もう！

ボスは、画面上のほうへいくので、画面から消えるまで張りついて撃つ（このボスは地上判定なので、重なってもダメージはくらわない）。

その後は、ボムは緊急回避かトドメ用に使おう。

このボスの攻撃で気をつけるのは、浮遊機雷の散布と3WAY砲台の弾、それからボスが画面下から上に移動するときにバラまく弾だろう。



3WAYの間をよけようとせず、外側でよけること。



この弾の存在を忘れないこと。忘れてると、くらうぞ！

浮遊機雷は、ステージの途中に出てくるものとは違って



画面外から散布してくるときもあるぞ！

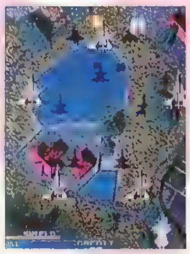
やわらかく、壊すと弾に化ける。自機の近くで散布されたらボムを使うのが安全だろう。

後ろの2つの攻撃は、意識していればくらわないはず。ただし、3WAY弾は、かなり速いので注意しよう。

ステージ3

まず、ステージが始まってすぐに、茶ザコが画面の両端を通り過ぎるので、どちらかの端で迎撃態勢を取ろう！

茶ザコラッシュが終わると



こいつらは、どちらかの端で処理しよう。

画面の左上に中型機が現れるので、速攻で倒す。その後に、中型機が画面の右上と左下に



このぐらいひきつけてからボムを使えばバッチリだ！

現れるので、まず、右上のやつを倒す。しばらくすると、ザコが下からたくさん出てくるので、ある程度このザコを引きつけて、ボムを使おう！

この後に出てくる緑ザコまで巻きこめれば完璧だ！

さらにこの後、少し青ザコが出てきたあとに、浮遊機雷が押し寄せる。

ここは、画面の中央でバルカンを連射して、無理やりに道を作ろう！

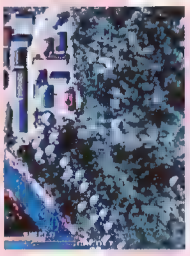
ちょっと間があいた後に、



比較的に中央は、機雷が少ないぞ！要連射。

また浮遊機雷がくるのだが、画面の左のほうに道があるので、ここを抜けよう。

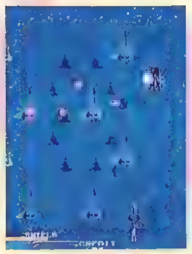
ちなみに、ランクが上がっ



ここも左側通行でOKだ！

てると、機雷を破壊したとき、弾が飛び散ることがあるので注意すること。

しばらくすると、S-ユニットが出るのだが、例によって



ここでボムを使う。この後に、S-ユニットを回収する。

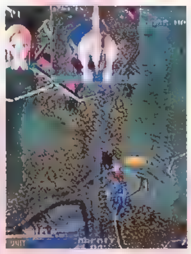
取らないでおく。

海に出たところで、緑ザコが大量に通り過ぎていくので、ここでボムを使う。使ったあとにS-ユニットを回収しよう。

この後、ボスまでS-ユニットを装備していくので、浮遊機雷や突っ込んでくるザコには、十分注意しよう。

ボス「EB-Ⅱ」

このボスも、弱点がむき出しになっているので、狙いやすいだろう。



「EB-Ⅱ」はここが弱点（赤丸の部分）。

まず、このボスは、画面上に逃げていくのだが、この際、ガスのようなものと弾をバラまいていくので、くらわないように。

この2つの攻撃は、このボスのメインの攻撃なので、常に頭に入れておくように。



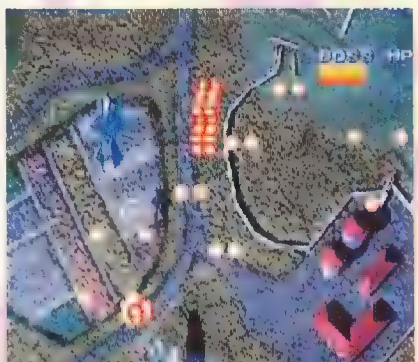
この攻撃が、「EB-Ⅱ」の主力だ！

この後、ボスが下にさがってくるので、横を抜けて画面上に行く。

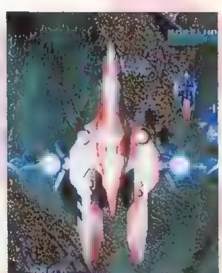
この位置関係の場合は、ボス先端の砲台からの弾がメインとなる。

発狂している場合は、先ほど述べたバラまき弾がくるので、かなり厳しい。このときは、ボムを使ってしまおう！

さて次は、ボスが画面上に移動するのだが、このときに弱点部から横に電撃を出してくるので、普通にやったら抜けられない。S-ユニットの解除時の無敵を利用して、強引に抜けてしまおう。



なかなか厳しい攻撃だ。ボムを使ってきりぬけよう！



このボス最凶の攻撃。無敵を利用しないとぬけられない。

このボスの攻撃は、だいたいこんなところだ。あとはこれらの攻撃が繰り返されるので、それぞれの状況に応じてしっかりと対処していこう。

ちなみに、ハメくさい電撃攻撃は、最初の1回目以外めったにこない。運悪くやられた場合は、ボムを使って抜けよう。

それから、このボスも、ボムは緊急回避かトドメ用に使うといいだろう。

今まで特に触れなかったのだが、武器はずっとバルカンでOKだぞ！

ほかの機体について

ほかの機体でやるときは、ボムの使い方が変わるぐらいだろう。

シルフⅡに関しては、シフと同じ感覚で使っていける。

セイレーンEXは、ボムの効果時間が短いので、そのへんをよく考えて使うこと。

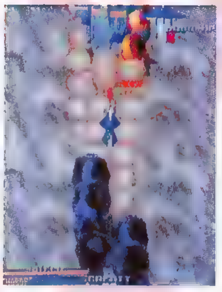
メガヴァルキュリアは、画面全体に攻撃できないので、ある程度自分で動いて、ボムの範囲外の敵を撃とう。

ファイタータイプを使いこなせ!

ファイタータイプは、ザコの多いところでは苦戦するものの、ボス戦でその真価を発揮する。

特に、ハイバレルロールを使って、ボスの弱点に重なっての撃ち込みが超強力だ!

あとは、1ボスや3ボスに対して、スラストを使って弱点を正面から撃つこともできる。



ハイオンシールドの体当たりだけで、こんなに減る。

それから、2面や3面で画面下に出てくる中型機を、サイドスラストで倒すと、ギャラリー受けするだろう。



実は、ハイオンシールドを使ったほうが早いかも…。

急制動は、チェイスモードで、ボスを追いこしてしまいそうなときに使うといいかもしれない。もちろん、緊急回避用に使ってもいいぞ。



しょせんは自己満足用なのかな?

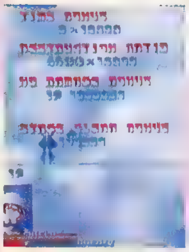
ステージクリア時のボーナスについて

このゲームは、ステージクリアすると、いろんなボーナスが入るのだが、それについて紹介しよう。

●タイムボーナス
これは、チェイスモード時のみに入るボーナスで、オートモードでは入らない。
残タイム×1万点入る。

●撃墜率ボーナス
これは、各ステージの撃墜率によって得られるボーナスで、1%につき1万点入る。

●ノーダメージボーナス
今回の目玉がこれ。各ステージをノーダメでクリアすると、100万点入る。
これは、シールドが満タンという意味ではなく、純粋にダメージをくらわないということだ。



稼ぐ人は、まずノーダメージボーナスから狙おう。

次回は4面と5面を攻略する予定

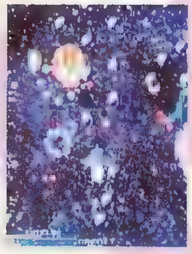
今回は、3面まで攻略したわけだが、まだ前半なので、そんなにつまずくこともないだろう。4面には、100%のシールド状態で臨めるようにしておこう。

最後に4面以降のアドバイスをしておこう。

まず、浮遊機雷にはあまり手を出さないこと。

それから、ボムの使うところをパターン化しよう。変な場所で使うと、いざというときに困るぞ!

それでは、次号での攻略も期待してくれ!



機雷を壊すと弾が飛び散る。気をつけよう!

点稼ぎが熱すぎる!
チェイスモード入門編

担当:VMT-RED

チェイスモード攻略の心得

チェイスモードに関しては各面の攻略に入る前に、オートモードとの違いやスロットルボタンの使い方などを解説しよう。

スロットルボタンについて

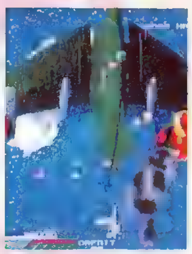
まず確認して起きたいのは、スロットルボタンは、スクロールスピードを変えるのであって、画面内における自機の速さが変わるわけではないので注意。一回押すたびにスピードアップし、6速の後は1速へ戻る。ただしSユニットを装備していない場合普通にボタンを押していても6速に入らないし、しばらくすると5速に戻ってしまう。6速に入れるにはスロットルボタンを連射すればよい。Sユニット装備中は普通に6速に入るし、そのまま6速巡航できる。



Sユニットなしでも短時間なら6速まで上げられる。

タイムについて

オートモードとの最大の違いは、タイムがなくなると自機のダメージに関係なくゲームオーバーになってしまう点である。慣れないうちはボス戦でタイムオーバーになる可能性も十分あるので、ボスまではなるべく早く行けるパターンを作ろう。

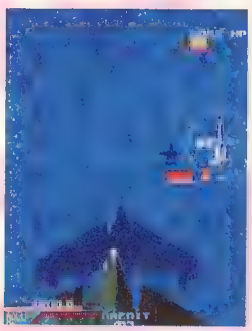


あと8秒!間に合うか?

スピード調節について

ボスまでの道中では、基本的に強い敵が多数出現してしまうところはゆっくり進み、楽な場所はガンガン飛ばしてタイムを稼ぐようにしよう。

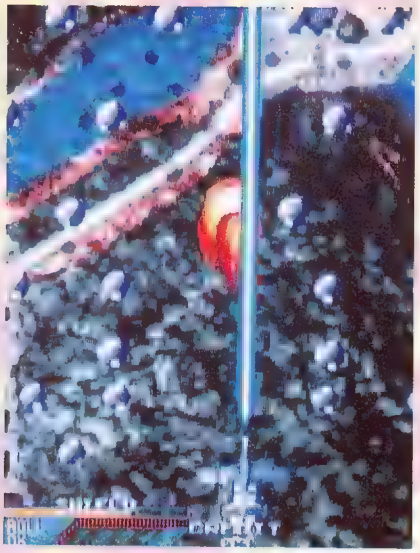
対ボス戦はオートモード時はボスが画面外に逃げていったり画面下のほうに回り込まれたりしてしまう。しかしチェイスモードではうまくスロットルを使えばボスの下でバリバリ撃ち込める間合いをキープできる。慣れればかなり早く倒せるぞ。



1速に落としてボスの後ろを取るのだ。

次回から各面の攻略に入るぞ

チェイスモードは操作に慣れるまで難しく感じてしまうかもしれないけど、慣れてしまえばオートモードより簡単になる場面も多いので、難しそうだから…と思って敬遠している人も挑戦してみよう。絶対面白いぞ。



機雷地帯はゆっくり行こう。

連載攻略第3回
良くも悪くもときメモワールドの中で最も正直な人ですね。

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

ヨーキーにムクなんぞ名前を付けるこのイカレたお姉ちゃんに引導を渡そう(でも返り討ちに遭いそう)。　担当：Dr.Ace

美樹原 愛

今回、攻略はコイツのみ。我の意に反し、実は強キャラだ。チェッ。いや、世の中にはファンも多いらしいけど。

このコのタマ降りパターンはまた不可解。何といったらいいのか…、とりあえず説明よりも先に図を見よう。

まず、埋まっていないところから降ってくるのは、ぱずるだまの常。それが妙な順に落ちてくるので実に強い。まとめて降ってきてくれるとそれ自体が連鎖になっていて良さそうに見えるが、それをまったく返すことができる状況というものが作れないので結果、強いといわれる。



こういう状態をいつでも作れれば強くはなかろうに。



ちびちびと連鎖するのが一番効果的。

さらに、途中で色がズレることも稀にあるのが美樹原強キャラ説を強力にバックアップしている。いつもは、3、3…、という色が2、1になぜかズレるときがある。

ついでに、これで強くなるわけではないが、こうげきだまの数が3の倍数にならないときもある。こういった謎だらけのキャラなのだ、美樹原は。こういったことを踏まえて本題に入ろう。

受け側は右3列、もしくは左3列と、いつもの方法。ここは左から3列目をなるべく高くしないために右3列でいくのが普通。こちらの範囲内で連鎖を作って戦おう。降ろされたら左側にある縦か横の3連鎖を順に返していこう。強キャラにはやはり正攻法ということだ。

攻撃側はまとめて降らすよりも、小連鎖を数多く。これは2枚目の写真を見てもらえれば分かるだろうが、これほど返しづらいパターンも他キャラにはなかろう、てなほどの状態にさせやすい。まとめて降らせて殺せなかった場合は逆に自分が危うくなるので、行き着く先はやはり連続小連鎖となろう。ぱずるだまでは基本事項だ。

さて、その強キャラと噂される美樹原愛。現在、好雄とレイのパターンも考慮に入れた上で強さを考えても、実はトップ3に食い込むであろうと予測される。パターンよりキャラで選ぶゲームとはいえ、心動く人もいることだろう。





詩織

別にこの副題は詩織でなくとも可。きらめいてを2ショックでも通じる。ホントは語呂を考えると、未緒とか魅羅とか2字のほうが良かったんだけど。分かる人だけ分かってもらえれば結構。いや、むしろ忘れてくれと言おう。

さて（この話の切り替えが特に重要）、前号イラスト点数を多くして殺されたのに反し、今回からイラストが結構届いてくれて助かってます。おありがとうございます。今後もよろしく。

攻略よりもこの手のページのほうが多いのは、今回インフォメに徹しているため。ではでは。

この号の発売日が2月29日。締め切りは明日。一応前号のインフォメに載っていたらしいけれど今回最後通告を。

3月20日にコナミスペシャルデイというイベントが催される予定です。イベントは2部構成になっていて、1部は'96コナミときめきティーンズコンテスト。いわばミス詩織ちゃんなわけですか。これは今日が応募締め切り、だがメスト読者には関係なかろうと省かせていただく。2部はツインビーPARADISEのイベント。私より読者の皆さんのほうがむしろ詳しいでしょう。

と、コナミを充分に楽しめそうな1日に行きたい、という人は左の一覧を往復はがきにて応募しよう。何度も言うけれど、締め切りは3月1日消印有効。頼むからメストの発売日に文句はつけないでね。

さて、お次は、毎号恒例のプレゼントコーナー。去る1月29日、ときメモファンなら誰でも知っているであろう、ゆり姉（姐か？）こと長沢ゆりかファーストライヴがあったのはご存じかな。それはもう盛り上がり、ってな感じですよ。その、ゆり姉のサインが今回のプレゼント賞品。これが5枚。欲しい人は例によって応募券を2枚貼って送ってくださいな。

次号は早乙女優美ほかの予定。ではでは。

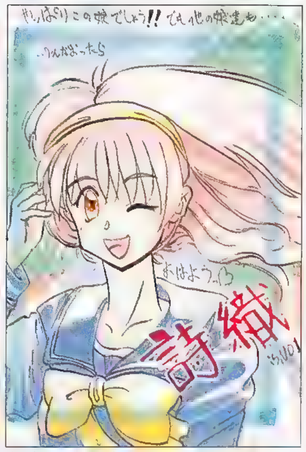

（静岡県　PN.キッポムさん）



（愛知県　PN.永室こおりさん）



（神奈川県　柴田絵里さん）



（愛知県　ひびの諭さん）

コナミスペシャルデイ

1996年３月20日に東京・厚生年金会館にてコナミのイベント開催が決定。このイベントは「96コナミときめきティーンズコンテスト」決勝大会や「もっと！ときめきメモリアル」「ツインビーPARADISE」のイベントが一気に楽しめるスペシャルデイです。ツイパラのあの人やときめきのあの人にも会えるこのイベントに参加ご希望の方は下記の応募要項を読んで、お申し込み下さい。

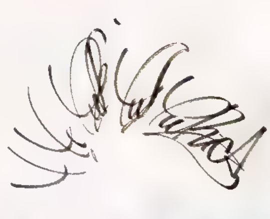
コナミスペシャルディ（仮）参加応募要項

日時：３月20日（祝）16:00～20:00終了予定
会場：東京・厚生年金会館
※参加ご希望の方は、必ず往復ハガキにてお申し込み下さい。

・往信用ハガキの裏に
　あなたの住所、氏名、年齢、性別、学年（職業）、電話番号、を明記の上、「コナミスペシャルデイ」係までご応募下さい。
・返信用ハガキの表には　あなたの住所、氏名、郵便番号を忘れずに。
　《宛先》　〒106東京都港区六本木1-4-30
コナミミュージックエンタテイメント「コナミスペシャルデイ（仮）」係

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。お一人１通の応募に限り有効とさせていただきます。
締め切りは1996年３月１日消印有効。


見に行った人は満足したことでしょう。


これが今月のプレゼント。

応募券

8人まで通信対戦ができる!

MANX TT Super Bike Twin

CSEGA 1995

ツインタイプは簡易型のライドオンタイプになった!

担当：ずるずる



対戦ができるぞ!

本格的な体感システムを搭載して登場したデラックスタイプの「MANX TT」に、簡易型の体感システムですぐ通信対戦ができるツインタイプがついに登場することとなった。

完全にバイクに乗り込むというポジションをとり、身体全体でコントロールするデラックスタイプは、バイクレースを楽しむ、ライディングを楽しむという点で非常に優れたところがあった。しかし、プレイヤーから見ると、体力を使う面が多いため、1日に数千、数万円使うなんてことは!(身体がぶっ壊れる!)

身体が資本のプレイヤーにとってはかな~りきつい状況だったのだが、いよいよこの状況を打開?するため、セガAM3・4研は、よりプレイしやすい体感システムに改めたタイプ、そして入荷とともにすぐ通信対戦ができる2台1セットという形にして登場させた(筐体の写真は、次ページ左下にある)。

ツインタイプとは、以前、セガがよく採用していた、ライディング部分を左右に倒してコントロールする(ステップに足をのせてプレイ)。デラックスタイプと比べるとより楽に(ターボモーターがないので操作力と重量が減少)プレイすることができ、体力の消費する量を抑えることができるようになった(すっごくマニアック的な考えですが…)。

これにより、プレイヤーもプレイできる回数を飛躍的に増やすことができるようになった。当然、それにより上達するスピードも上げられると

Welcome to the NEXT SPEED LEV











思われる。

さて、このツインタイプ、通信対戦という要素が加わったことでどうゲームが変わったのか見てみたい。

まず目玉も通信対戦だが、最大8人まで対戦することができる。

画面がプロジェクターのもの（大きい50インチ）から29インチのブラウン管タイプのものになった。

さらに2台以上（2セット以上）筐体が接続されている状態で、通信対戦プレイが行われているとき、空いているモニターがあれば、そこにプレイしているプレイヤーたちのバトルを中継カメラで見ることができるのだ。コケたシーンが横から見られる?

DXタイプで走り込もう!

操作を楽しむのも体感ゲームのいいところ!

乗り方は?

完全にバイクに乗り込む形、ライティングポジションをとるデラックスタイプでの乗り方は、マジにバイクに乗る感じでOK。

マジっていうのは、しっかりハンドルを握り、ステップに足を乗せ、しっかりポジションをとり、ひざでタンクをはさむようにする。

この状態を基本とし、腕と腰でバイクをコントロール(筐体を動かす)していく。

左に曲がるときは、ハンドルを右へズラし、腰を(乗っている部分)左へ落とすようにする。右は逆に。

簡単でしょ?



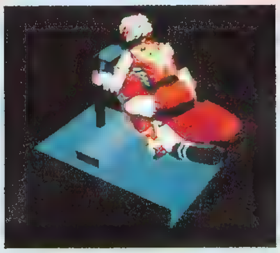
腕でコントロールしてたら…きっと筋肉痛になるーやばいっす。

楽にスライドしたい

重量感たっぷりのデラックスタイプで楽にというのは非常に難しい話なのかもしれないが、上手に力を使ってあげることで少しずつ無駄な力を減らしていくことができる。

重要なのはそこ!どうすればそういう形にもっていけるかだ。それを少し突っ込んでみたい。





基本的な乗り方、操作方法は、コインを投入したあとの画面で説明を受ける。まずこれを確認する。まずこれを理解してから次へ進む。





基本がわかったら、次へ。

まず腕。腕の仕事は、ハンドルを握り、右手はアクセルとブレーキ、左手は、MTならシフトボタンを操作する。

今までバイクレースものでは、その両手でさらにバイク本体を右へ左へ倒し込むという作業をしていた。だがこのゲームでは、手だけでは動かない。それに動かす方向も逆になっている。それをまず理解し、動きを右へ左へとスライドさせるようにしていく。

この動きは、部分的なもので、後で説明する腰の作業と共に操作をしていく。

バイク本体にどっしり腰を乗せた状態での作業は、本来手でやるはずだった右へ左への倒し込み、落とし込みをしていく。このとき、両手で行うスライドと合わせていくと楽に動かすことができる。

さらにひざをタンクにくっつけるとなおやりやすくなる。

力の量の配分としては、腰の落とし込みを7、両手を2、ひざを1とする。身体全体で同調させてあげよう。

身体全部を使おう!

身体全部を使うということが、これでわかったと思う。

あとはこれをどう使えるようになるかだ。

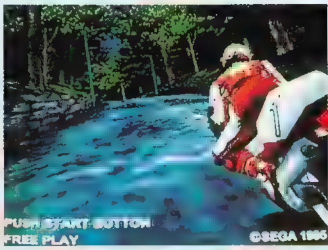
ただその操作での動きを、ON、OFF的な使い方をしてしまうとその間、力の使い方を10とすると、1と10の間、2から9までの使い方ができなくなる。これによる障害は微妙なコントロールができないということ。一気に曲がることしかできない。







デモシーンでの1シーン。少しずつラインが変わっていくところ。これを身体で表現する。





腕と腰の力を微妙にコントロールし、写真のように少しバイクを傾けて少しずつラインを変えていけるようにする。

これができるようになれば中途半端な大きさのカーブでも、アウトから進入し、インへ、大きなライン弧を描いていけるようになる。

コーナーの出口では、少しずつバイクを起こし、加速できる、しやすくすることもできるようになるぞ!



参考にするには変化が大きいが、イメージはこれに近い。



DX筐体

絶賛発売中！

3月21日（木）同時発売！

攻略ビデオの大革新！

ゲーメストビデオラインナップ

GV-21

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

価格4800円（税込み）
4660円（本体）



『僕は、鬼なのか…？』

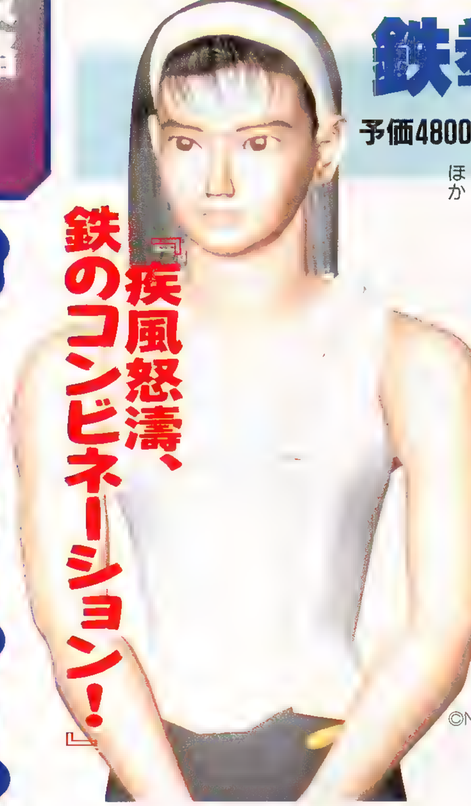
＜内容＞
■コンピュータ戦完全攻略
■豪快な連続技を徹底収録
■名勝負を集めた対戦コーナー
ほか

©SNK 1995

GV-22

鉄拳2

予価4800円（税込み）



『疾風怒濤、鉄のコンビネーション！』

＜内容＞
■コンパネCGによる、分かりやすい〝10連コンボ〟コーナー
■未曾有の威力の連続技コーナー
■コンピュータ戦完全攻略
■爆熱！対戦コーナー
■エンディング集
ほか

©NAMCO LIMITED.

GV-23

マーヴル・スーパーヒーローズ

価格4800円（税込み）
4600円（本体）



『究極の連続技、その眼に焼き付けろ！』

＜内容＞
■キャラクタープロフィール紹介
■コンパネCGを駆使したスペシャル版の連続技コーナー
■スピーディかつ大迫力の対戦コーナー
ほか

GV-24

リアルバウト餓狼伝説

©SNK 1995

予価4800円（税込み）

＜内容＞
■コンピュータ戦完全攻略
■コンビネーション・アタックを始めとする連続技コーナー
■快傑！対戦コーナー
■エンディング集
ほか



『キース死す!? 餓狼シリーズの真骨頂だ』



夢の第一歩がここからはじまる。

将来のこと、カタチにしたい。
夢のこと、考えてるなら今がそのチャンス!!
当学院が夢実現、
力強くバックアップします。



フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分

定員迫る!!

フリーダイヤル
0120-41-4600
出席の申込み、学院資料の問い合わせ

学院説明会 14時から恵比寿本校
2月17日(土)・3月 9日(土)
2月24日(土)・3月23日(土)

本科【全日制】 現場直結主義でクリエイターを養成

ゲームクリエイター科 (2年制) ゲームクリエイター研究科 (3年制)	●ゲームデザイナー ●シナリオライター ●プログラマー
CGアニメクリエイター科 (2年制)	●CGアニメ ●CGデザイン●3Dアニメ ●キャラクターデザイン
マルチメディアクリエイター科 (2年制)	●CD-ROMクリエイション ●デジタルサウンド ●パソコン通信/インターネット
声優タレント科 (2年制)	●アニメ声優 ●洋画吹替え ●CMナレーター
コミック科 (2年制)	●ファンタジーコミック ●ゲームコミック ●少年コミック●少女コミック

● 入学資格/高等学校卒業者、または、それに準ずる資格を有するもの。(96年3月卒業予定者を含む)
● 選考方法/書類選考　● 願書〆切/3月31日

実践夜間専科 96年5月生募集中。
19:00から学べるプロへの近道【授業時間 19:00~21:30】

ゲームクリエイター専科	
ゲームクリエイター基礎コース (週1回/6ヶ月)	●ゲームクリエイターになるための基礎コース
ゲームプログラムコース (週2回/1年制)	●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー
ゲームCGアニメコース (週2回/1年制)	●CGアニメ●3Dアニメ●CGデザイン
パソコンゲームクリエイター専科 (週1回/1年制)	●パソコンゲーム制作●プランニング ●グラフィック●プログラム
マルチメディアクリエイター専科 (週1回/6ヶ月)	●各種CD-ROMタイトル制作 ●デジタルサウンド●通信ネットワーク
声優専科 (週1回/1年制)	●アニメ声優●洋画吹替え ●CMナレーター
コミック専科 (週1回/1年制)	●少年コミック●少女コミック ●ファンタジーコミック●ゲームコミック
ノベルス専科 (週1回/1年制)	●ジュニアノベルス●コミック原作 ●ドラマシナリオ

● 入学資格/16歳以上　※声優専科のみ13~28歳
● 選考方法/書類選考



本科・実践夜間専科ともに特別奨学生制度・各社新聞奨学制度があります。

入学案内書無料進呈

【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記あて先までお申し込みください。
〒150 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト A②係

逃げ場ナシのサイキックバトル

サイキックフォース

密閉された結界内で超能力戦士が火花を散らすッ!!

担当：帰ってきた男 トロッコ松山

サイキッカーの初歩は システム把握から

宙に浮いた状態で戦う特殊なシステムを持つこのゲームでは、数々の独特なゲームシステムをきっちりと把握しておく必要がある。ここではさしあたってゲームを始めるにあたり、押さえておかねばならない特記事項を示しておく。

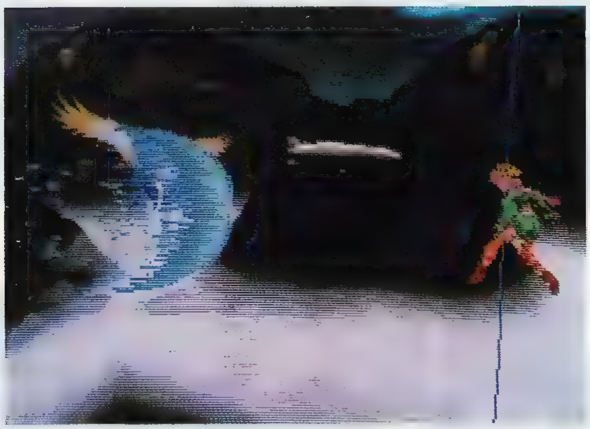
君と私の サイキック移動方法

『登場キャラは全員宙に浮いた状態』これがポイントだ。このサイキックフォースは地上空中を問わず自由に動き回れるゲームゆえ、『ジャンプ』という従来の格闘ゲームにあった要素はない。重力の束縛を逃れて、フィールド内ならどこでも好きなように移動・停滞できるのだ。

　レバー8方向で移動するのが通常移動。『レバー1方向と弱・強ボタン同時押し』を組み合わせて『ダッシュ』することも可能。



これが通常ダッシュ。任意の方向に移動可能。



クイックダッシュは、早い上に通常弾を打ち消せる。

　もう一つダッシュ技として重要なのが、強・弱ボタン同時押しのみで出せる『クイックダッシュ』。

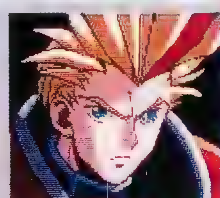
　これは通常のダッシュより素早く移動でき、移動距離が通常ダッシュより長いというのが特徴。さらに、このダッシュは必ず相手方向に向かって移動するという特性を持ち、任意に方向を設定することはできないのだ。

　よーするに、クイックダッシュは操作を行った瞬間、自動的に相手が滞空している地点に向かって突進するダッシュと考えてよい。

　もう一つ、このクイックダッシュは相手の長距離攻撃(おもに通常飛び道具をさす)を、無効にしつつダッシュできるという性質をもっている。しかし、必殺技飛び道具などは無効にできないので注意。

　これらのダッシュ技を巧みに組み合わせて、フィールド内を自由自在に動けるようになることが肝要だぞ。

8人の超能力戦士!



バーン
18歳/USA/高校生

3年前に失踪した友人のキースを捜す旅に続けていた彼は、ついに手掛かりを掴み、キースと再会する。

　しかし、再会した友はもう昔の親友ではなかった。キースはサイキッカーたちの理想郷を実現させるため、バーンに協力を要請してくる。

　しかし、バーンのとった行動は…。

　燃ゆる熱血主人公。その技もド派手でかっちょいい系が揃っておる。



突進系から飛び道具から、すべて超燃え(©ももやん)。



エミリオ
14歳/ロシア/超能力開発の実験体

ある時、突然両親が彼に刃物を突き付けて来た。サイキック能力を持つ彼は、両親にとってはしょせん厄介者だったのだ。

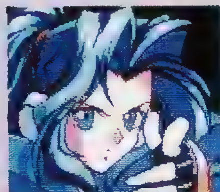
　その瞬間、彼は信じられるものすべてをなくし、無意識の内にその力のすべてを解放する。

　やがて彼は数年間研究所に幽閉されるが、キースの手によってノアに迎えられる。

　一見はかなげ系だが、れっきとした男のコである。その能力は『光使い』。



神の力か破滅の力か。光使いの存在意義とは?



ソニア
17歳(?)/なし/人工生命体

サイキックパワーの増幅装置を内蔵した人工生命体。ウォンの私設研究所で開発された。

　その開発にはウェンディーの姉、クリスが関わっていたが、実験中の事故によりクリスの精神がソニアの精神ユニットに同化してしまう。

　過去の記憶を一切失ったクリスの精神は、ソニアをどこに導くのか?

　一見スポ根ものお姉様風だが、実は人工生命体サイキッカーだったという。電気を主体とした必殺技を使う。



エレキの力で的を一撃。イカス。



ウェンディー
15歳/オーストラリア/高校生

超能力研究に携わっている姉・クリスからの音信が、最近になって途絶えてしまった。姉の身を案じたウェンディーは、単身姉の捜索を開始する。

　そんなある日、彼女の元にキースからのテレパシー放送が飛び込んで来た。姉にもテレパス能力があることを思い出した彼女は、一抹の希望を抱きテレパシーの発信源へと急いだ。

　風使いの元気娘である。1P 2P気に入ったファッションのほうを選ぼう。



スピードアップ効果を持つシルフィードダンス。

人知を超えた戦闘能力を見ろ

攻撃ボタンは弱と強の2つ。この2つを組み合わせて超能力合戦を戦い抜こう。

弱攻撃は例によって単発では威力が弱いが連打が可能。コンボ技狙いで使うべし。

強攻撃は相手とある程度接近した状態では、スキは多いが威力は大きい吹っ飛ばし攻撃を出せる。

また、相手との距離が離れた状態では、弱か強ボタンを押すことにより『ノーマルショット』を撃てる。いわゆる飛び道具だが、通常攻撃なので相手にガードさせても体力は削れないし、また前述のクイックダッシュで弾き飛ばされる。ま、ノーマルショットはあくまで牽制用だネ。


全員にある飛び道具。遠距離で強ボタン。

基本防御の掟

通常攻撃はガードボタンを押すことにより防御できる。

しかし！このボタンだけでは相手の放つ必殺技、超能力攻撃を完全にガードすることは不可能なのだ。

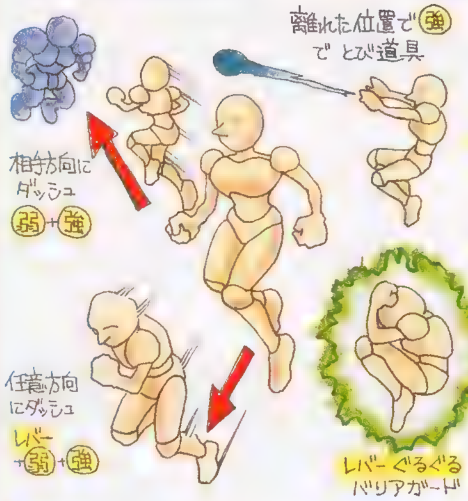
相手の必殺技をただ単に通常ガードしただけでは、自分の体力が削られるだけではなく、その上後方に吹っ飛ばされてしまう。自分の背後にカベがあった場合などは、カベに激突してダメージを被ってしまうだけでなく、大きなスキをも作ってしまう。


通常攻撃は完全ガードだが…、


超能力攻撃は吹っ飛ばされる！

そこで登場するのがバリアガード。通常ガード中にレバー1回転で出すことができるサイキックバリアである。

このバリアを展開することにより、相手の必殺技を完全にシャットアウトすることができるのだ！



また、このバリアは相手に当てることにより、相手を吹っ飛ばすことも可能。相手の連続技をガードしている最中におもむろにバリアをはって、相手を弾きとばすなんてのもオツな使い方だ。

しかし、いいことずくめのバリアガードにも、使用している最中にはサイコゲージを消費してしまうという非情の掟が存在している。『無敵だぜ！』なんて調子にのってバリアばっかりはっていると、いつのまにかサイコゲージがカラになってしかる後に理不尽な大暴力の洗礼を受けることになるやもしれないから、バリアを展開する際にはサイコゲージの残量に十分注意しよう。


きっちりバリアをはってガードしよう。



ブラド
24歳／ドイツ／不明

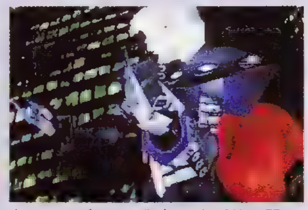
いつの頃からか、彼には記憶のない時間というものが現れ始めた。そして記憶がなくなった直後は、彼は決まって血まみれになっていた。

自分に恐れを抱き、困惑するブラド。そんな彼の元に、キースのテレパシー放送が入ってくる。

『これは救いの声だ』

ブラドはノアへと向かった。

二重人格者の重力使い。ゲームの中での人格は、もちろんアレ系でこれモンである。


赤い月をバックに狂気の宴が幕を開ける。



ウォン
34歳／ホンコン／貿易会社の社長

ホンコン大手の貿易会社の息子として生まれるが、母親が愛人だったため、幼いころから一族に虐げられてきた。

しかし、彼は持ち前の頭脳と生まれ持った特殊能力を生かし、いつしか一族を退け会社を乗っ取るまでに至った。

そして彼は世界を手中に収めるべく、ノアと結託する。

冷静冷徹な時間の支配者。直接攻撃力はイマイチだが、時を止めたり分身したりと、なかなか超能力使いっぽい。


時が凍りつく瞬間。『完全な世界』。



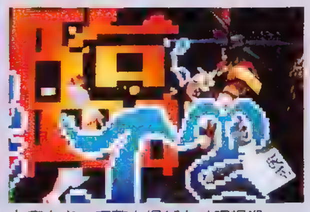
六道玄真
53歳／日本／坊主

影高野の退魔師である彼は、日夜、人知れず魔物を退治し続けていた。だが、以前からおぼろげに感じていた魔の気配が、最近一層強くなってきたのを彼は察知する。

その先に見えるのは、人類の破滅。

組織『ノア』の影に魔の根源を感じた彼は、単身ノアに挑んでいくのだった。

呪術を使う頑固坊主。一見地味だが技はヒソカに派手。護符や独鈷署など、密教アイテムを駆使して戦う。


九字をきって敵を爆ぜさす呪爆殺。



ゲイツ
37歳／USA／軍人

彼の所属するアメリカ軍でもノアの存在に気づいていた。軍の司令部は来るべきノアとの戦いに向けて、対サイキッカー部隊を新たに設立した。ゲイツはその対サイキッカー用サイボーグ第1号である。

彼は自らサイボーグとなることを志願した。なぜなら以前妻と子供をサイキッカーに殺されているからである。

唯一、科学力で戦うサイボーグ戦士。悪人顔だが正義感は強い。


科学兵器で敵を討て！ちょいとロボノリ。

ズバリそのもの"生死"を賭ける!!

DEAD or ALIVE

ポリゴン格闘のよさを踏襲した秀作となるか？はたまた常識を打ち破った傑作となるか？どちらにしても、期待せずにはいられない！

担当：NJはいつ以来？アディトシ

近ごろのアーケードゲームの"流行"はポリゴン格闘ゲームにある。

これは誰もが認めることだが、そのジャンルはまだ日が浅いため、ごく少数のメーカーのもの。つまりブランド志向が、あまりにも強い。

個人的にこの"ブランド志向"はあまり好きでないので、この"デッドorアライブ"を今回紹介できることを、非常に嬉しく思う。

その巨大な壁を越えられるか？

このデッドorアライブに使用されるボードはモデル2。

基本操作も8方向レバー＋3ボタンで行われる。

こう言ってしまうと…そう、ベースは某大ヒットゲームと同じ。しかしボタンの役割は多少異なり、Ⓟ（パンチ）とⓀ（キック）に加えて"つかみ"なるものが存在する。

この"つかみボタン"については、後に説明しよう。

ボタン3つが、すべて攻撃ということは、当然ガードはレバー後ろ引き。攻撃種類が上段・中段・下段となるかどうかは、今のところ不明だ。



主人公ぽいけど…。クンフー系の動きかな？

リアルな動きを追求！

このゲームで使用される技は、モーションキャプチャー技術により、実際の人間の動きを取り込んで表現している。

モーションキャプチャーは、このゲームで初めて…というわけではないが、一般的には"走り"や"構え"といった、基礎的な動作にのみ導入され、技などの複雑なものには使用されていない。



女キャラの投げ技がDゾーンで…。



右側のキャラはウエイトがあるのに、素早そうな構えだ。

実際にこのゲームの技に、どこまでモーションキャプチャーが導入されているかは、今の段階では分からないが、演技については「ジャパンアクションクラブ」が協力しているとのこと。

邦画のアクション演技では最高峰のJACが出演するのだから、派手でリアルな動きは誰もが期待するところだろう。

また人体の筋肉などの表現手段としても、"3次元モーフィング技術"なる、具体的にどういったものなのかはおいおい紹介していくとして、とにかく業界初のすごい技術が使われている。

この技術によって、アクションに合わせて隆起する筋肉や、揺れる女性の胸が今までになくリアルに表現できるらしいのだ。

デンジャーゾーンシステム～危険地帯

デッドorアライブのフィールドは、リングアウト制である。

対戦においてリングアウトシステムは、プレイヤーの緊張感を高め熱くさせるもの。

しかし一方では、あっけな



勝利ポーズを強調してるのか、胸を強調してるのか…。



こちらはスープレックスが…。電熱線てとこか？



Dゾーンへ…。崩しているように見える。



アキレス腱固め。しかし、ここもDゾーンで威力増。

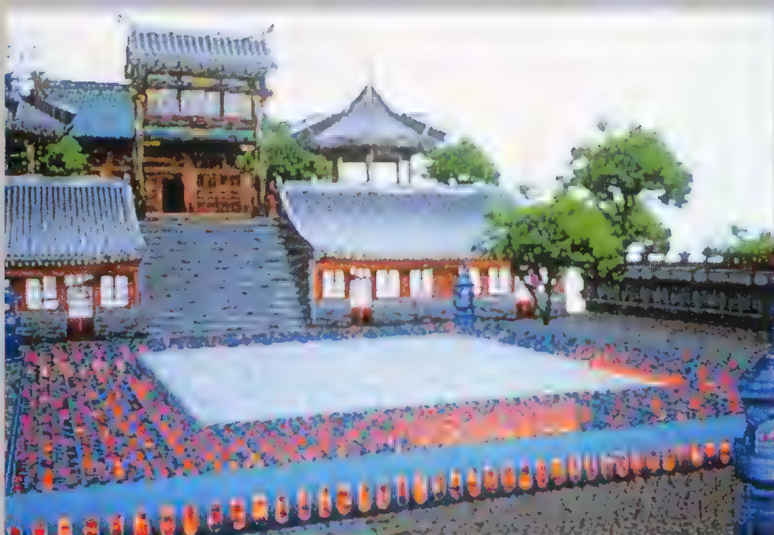
く勝負がつき過ぎるというきらいもあり、不満の材料の一つになることもあった。

そこで、このゲームでは、リングアウトの警告エリアともいうべき〝デンジャーゾーン〟を設け、一味違う〝端〟の攻防を楽しむことができる。具体的には、リングの外周の一定エリアがそれで、このエリアでダウンする技をくらうと、通常より多くのダメージを受けるというものだ。

デンジャーゾーンには、そのステージごとに〝バーナー〟〝爆薬〟〝スチーム〟などの、様々な演出が用意されているようだ。



相手の力を利用した投げ技、それとも つかみ技？



これがフィールド全体風景だ。周辺の赤い部分がデンジャーゾーン。キャラをあの階段で昇り降りさせてほしいな。

つかみ技 ～第3のボタン～

つかみ技とは投げ技、当て身技とも違う新しい概念。

相手をつかみにいくのだから、ガードしている相手に決めるものだと思い勝ちだが、このゲームで言うつかみ技はガードされる。

では、つかみ技が成立する条件とは？ そう、残るは相手が攻撃を出している状況しかない。

つかみ技は相手の攻撃に対してのみ成立し、どちらかというと当て身技に近いものだ。

しかし当て身技は基本的に相手の攻撃を〝受け流す〟もので、つかみ技は、その攻撃に対して一種カウンターをとるもの。

よって〝打撃カウンター投げ〟と解釈してもらうといいだろう。

もちろん通常の投げ技と同時に出し合うと、負ける。



ソバットっぽい回し蹴り。手の形がいいね。



恐らく、これがつかみ技。キャラの戦闘スタイルから見て、折檻パンチに近いものに、この後移行すると思われる。

お詫びと訂正：ゲーメスト3月15日号特別付録「DEAD OR ALIVE」の本文にて不適切な表現がありました。以下のように訂正いたします。〈7行目〉誤：「3次元モーフィング技術」　正：「モーフィングキャプチャー技術」　〈11行目〉誤：「この技術によって」　正：「3次元モーフィング技術によって」

新型ヘリ「GUNBLADE」でテロリストを鎮圧せよ

GUNBLADE NY

Special Air Assault Force

©SEGA 1995

パターンにはまらないガンシュー。君の真の腕前を試せ！

非パターンゲーム、野性で敵を撃て!!

「本当にリアルなもの」が、コンセプトのAM3研が送り出す新しいガンシューティングが、この「ガンブレードニューヨーク」だ。

で、どのへんが新しいの？といえば、まず敵がAIで思考し動く。これまでのガンシューティングは出てくるときほぼ完全なパターンで出現してきた。ところがガンブレードNYでは敵は自律的に動き、弾をよける、仲間同士集まる、逃げる、隠れるなど、プレイヤーの動作によって違った動きをしてくるわけだ。

そして、ポリゴンならではともいえる自動追尾システムによって動き回る敵をオートフォーカス。キャッチでも触れたとおり、自分は最新鋭ヘリに乗っている。当然、カメラ視点も、さながらヘリのコクピットから見たような雰囲気のものになるだろう。

最後に、公式ストーリーが手に入ったので紹介しよう。

●ガンブレードNYストーリー

2005年、夏。各国首脳が集まり国連総会が開催されているニューヨーク市を武装テロリストの一団が占領した。彼らは市を要塞にし、多数の市民と各国首脳を人質にして国際社会に無理難題を突きつける。テロリストたちは某国で軍用に開発されたアンドロイド兵士であり、その強力な装甲と重武装を前にして警察では歯が立たない。また一般人のいる都市であるため軍の攻撃もままならない。事態は膠着状態を続け、タイムリミットが近付いている。

合衆国政府は、大統領直属の機関であるNCTC（国家テロリスト対策委員会）の実行部隊であるSAAF（特殊空中強襲部隊）所属・試作武装強襲ヘリ「GUNBLADE NY」の作戦投入を決定。NY奪回作戦「OPERATION APPLESTORM」が開始された。









バババババ

ニューゲームジャングル



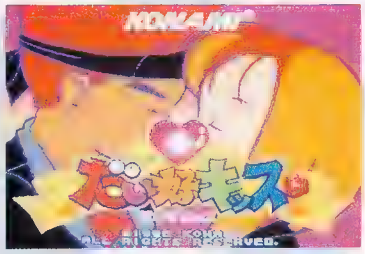
**あのコナミから学園恋愛を
テーマにしたバラエティゲームが登場!**

担当：KMT

ストーリー紹介

とある高校の3年生である君たちは、残された時間でステキな恋がしたいと思っている。そこでとりあえずクラスメートからアタック開始!!クラスメートは男4人、女4人の計8人だ。数々のイベントをクリアしていき、卒業式に好きな相手に告白するのだ！

ちなみに恋する相手は、男でも女でもOKなので、男と男、女と女なんて関係でもOKだ!!



これがタイトル画面。

遊び方

このゲームは、ミニゲームをこなすことによって好きな相手から♡を獲得していき、ミニゲームを13個クリアすると卒業式がやってくるので、うまくやったと思う相手に告白してOKをもらうのが最終目的となる。

またミニゲームの度にアタックする相手を選ぶことができ、その際にプレイヤー同士やCPUキャラなどの間で三角関係が発生していると、短い三角関係ゲームが挿入されたり、特別のイベント用として学校の先生方が登場したりする。



3つの中から1つのジャンルを選ぶ、期末テスト。解けるかな？



ケンカの後はちゃんと仲なおり。でも、素直じゃないね。

ミニゲーム紹介

それでは、実際に用意されているミニゲームを紹介しよう！

●あのコと二人三脚

体育大会で二人三脚をするゲームで、画面に表示される「左・右」のかけ声に合わせてレバーを左右に入れよう。

●巨大パフェに挑戦！

このゲームでは、レバーをひたすら上下に動かして食べていく。1杯食べきったら、ボタンを押しておかわりを頼もう。時間内に3杯食べればOKだ！

●あのコはどこ!?

ウォーリーを探せタイプのゲームで、はじめにキャラクターが表示されるので、それを覚えて画面の中から探しだそう。

●国語テスト

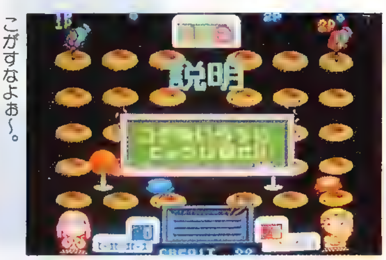
読めそうで読めない漢字の読みを答える3択クイズ。また、これは期末テストの1つで、他に「英語テスト」、「数学テスト」、「地理テスト」などが用意されている。

●ヴァケーションチャート

これは、ボーナスゲームで2択のチャートに答えることでプレイヤーにぴったりの相手をあてがってくれる。夏と冬の2回あり、それぞれ選ばれた相手の水着姿を拝むことができる。



ハンマーで好きな子を守りきれ！



こがすなよぉ～。



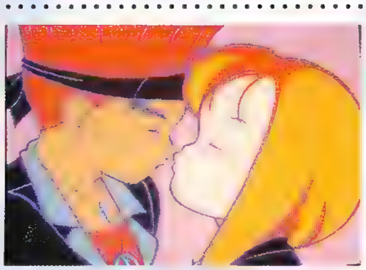
期末テスト中。ノルマが並んだ。負けるな！

見かけたらやるべし！

ミニゲームは、今回紹介したもの以外にもたくさん用意されているので期待していてくれ！

また、このゲームは相手のコと深い仲になるにつれ呼び名が変化していく。こういった細かい演出は「さすがコナミ」と思わされてしまう。

最後に、このゲームをプレイして隠しキャラである先生たちを気にいってた人は、1Pと2Pのボタンを押しながらスタートしてみてね。きっとあなたの願いは、かなうはず…。



二人の愛が深まった瞬間。



ゲーメストムック

ソウルエッジ発売決定

ナムコが鉄拳シリーズに続いて世に送り出した３Ｄ格闘ゲーム、ソウルエッジ。この話題作にゲーメストが挑む!!



ゲーメストムック　闘神伝２　お詫びと訂正

１月30日に発売いたしました当社発行のゲーメストムック闘神伝2におきまして、以下のようなミスプリントが残ったままになっておりました。
以下のように訂正させていただきますとともに、関係者の皆様にはご迷惑をおかけいたしましたことをお詫び申し上げます。

●２Ｐ
側転の説明文中
移動中は無敵状態で（誤）↓
移動の始まりは無敵状態で（正）

●４Ｐ
ダッシュかわし（誤）↓
サイドステップ（正）

●５Ｐ
ラフスケッチ集（誤）↓
イメージイラスト集（正）

●12Ｐ
綱鉄割り（誤）↓
鋼鉄割り

●25Ｐ
ラブチャーズ・エルボー（誤）↓
ラプチャーズ・エルボー（正）

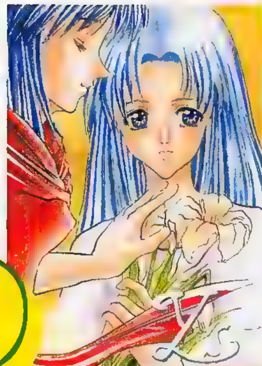
●33Ｐ
⬆⬆⬅⬅⬇➡➡（誤）↓
⬆⬉⬅⬋⬇⬊➡（正）

●36Ｐ
歩刺（プス）（誤）↓
歩刺（ブス）（正）

●112Ｐ
コピーライト
©TAKARA CO.,LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED./PROGRAMMED BY©TAMSOFT1995/CAPCOM CO.,LTD. IS AN EXCLOSIVE DISTRIBUTER

ぜぜぜぜ(×4)絶好調!

GAMEST WORLD



特集1 RPGゲーム

『RPGがなければコンシューマーゲーム機にあらず』という古い中国の格言にあるとおり（ないって）、RPGはゲームの一流派としてその確固たる地位を築き上げた!!そして、お待せしました。我がゲーメストワールドでも、とうとうRPGを大特集！。パソコン、コンシューマー、アーケード等、ジャンルを問わずイラストやキャラクター特集を載せるぜよ！期待して待たれよ!!



特集2 闘神伝

©TAKARA

一昨年、PSでの衝撃デビューからその人気は衰えを知らず、ついにコンシューマからアーケードに進出、そして第２弾『闘神伝２』も発売!!ワールドでは、その世界、キャラクターへの思い入れを余すことなく特集します。あのことぶきつかさのイラストも描き下ろしで掲載！遠足前日みたいにドキドキしながら待っててね。

VOL.7予告 特集は「第4次スーパーロボット大戦」&あなたの考えた「グッドなゲームキャラライバル関係」特集(もちろん、元々のライバルも可)に決定!イラスト、ハガキはもちろん、「これやって」という企画も募集しちゃう!面白ければ、即決定。しめきり4月10日必着。どしどし送って。

vol.6



3月25日発売!

定価540円(税込み)

宛先
〒101 東京都千代田区
内神田1-11-4藤吉ビル　(株)新声社

徹夜への甘いお誘い…

ゲーメストワールド　各募集係

投稿大募集!

ゲーメスト&ゲーメストワールド共同企画だ!!



ゲーム中に登場したたくさんの女性キャラたち。彼女たちの中から読者のみんなの投票により、人気No.1を選んでもらう「ギャルズアイランド」。VOL.3が発売されてから２年…続編への要望が高まる中、ついにVOL.4の発売が今春に決定！

さらに今回、男性キャラ版の発売も決定。その名も「ヒーローズアイランド」。みんなの大好きなヒーローたちが集まった読者待望の１冊だ。

しかも今回は、ゲーメスト本誌とゲーメストワールドの共同企画として、さらにパワーアップ。読者のみんなにドンドン参加してほしいのだ！イラスト（カラーもね）もドシドシ送ってほしい。

大復活！&新登場！

大好評だったギャルズアイランドが帰ってきた！第１回・ワルキューレ、第２回・春麗、第３回・ナコルル。そして第４回のギャルズNo.1を決めるのはキミだ！

さらに読者の声援に応えて、ヒーローズアイランドの発売も決定！という訳で、

●94年～95年に登場したアーケードゲームの中で、最も好きな女性キャラ
●すべてのアーケードゲーム中で、最も好きな男性キャラをどんどん送ってくれ！
●締め切りは３月20日消印有効。



今春発売予定　価格未定

マルチメディア時代の
ポップアーチストを育てる

就職 デビュー 97.74%の実績校
（平成7年3月卒業生）

希望者全員が格安で専用寮へ入居できます（年間32万円）


代々木アニメーション学院制作協力作品
「天地無用」
©1995 AIC PIONEER LDC. INC

- CGアニメ・ゲーム科（2年）
- マンガ・コミック プロ養成科（1年）
- デジタルペイント・アーチスト（仕上げアート）科（1年）
- アニメ制作科（1年）
- BGデザイナー（背景美術）科（1年）
- アニメAVオペレーター科（2年）
- 声優タレント科（1年）
- SFX特撮科（2年）
- アニメーター科（2年）
- ビジュアル・イラスト科（2年）
- ジュニア・ノベルズ科（1年）

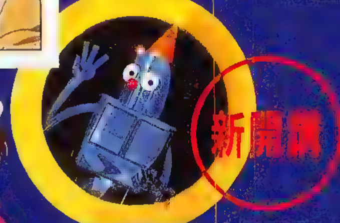
4月入学生募集中

楽しいことって世界中が楽しむ。ゼッタイだよね。



自分らしく 元気に！

代々木アニメーション学院
特別招聘最高顧問教授
多湖 輝（たご・あきら）
千葉大学名誉教授、
コンピュータグラフィックス協議会評議委員、
東京大学文学部心理学科卒業、同大学院修了。



- ミュージックアーティスト科（2年）
- ミュージックビジネス科（2年）
- マルチメディアクリエーター科（1年）


代々木アニメーション学院制作協力
「爆勝！ハイパードール」
©1995伊藤伸平/徳間書店・PIONEER LDC. INC

21世紀のひっクリエーター教育

代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員　財団法人 日本視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

無料1日体験入学
学院説明会

■見学随時（TELで予約を）

（案内書・無料体験・説明会の申込み）
ハガキに、①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科⑦「案内書」又は「体験」あるいは「説明会」と明記して下記へ。

お問い合わせ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-2
フリーダイヤル 0120-310-042 才能を世に
フリー FAX 0120-310-595 才能すごくいい

無料一日体験入学日程

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校	名古屋校
6/16日	6/2日	7/7日	6/23日	6/23日
7/7日	6/16日	8/18日	7/14日	7/14日
福岡校	**仙台校**	**札幌校**	**広島校**	**大宮校**
7/21日	7/21日	7/28日	7/28日	7/20祝
8/19月	8/20火	8/21水	8/22木	8/25日

全国縦断学院説明会日程（無料）　旭川市 8/1木

函館市	釧路市	青森市	秋田市	盛岡市	郡山市	福島市	新潟市
9/15祝	10/13日	8/20火	8/21水	7/28日	7/29月	8/22木	7/30火
長野市	**松本市**	**金沢市**	**福井市**	**宇都宮市**	**千葉市**	**横浜市**	**静岡市**
8/19月	10/13日	8/22木	8/23金	8/26月	7/20祝	8/23金	7/7日
浜松市	**水戸市**	**高崎市**	**京都市**	**和歌山市**	**岡山市**	**松江市**	**松山市**
9/16振	9/1日	7/21日	6/30日	8/22木	7/31水	8/21水	8/20火
高松市	**高知市**	**宮崎市**	**鹿児島市**	**長崎市**	**大分市**	**熊本市**	**那覇市**
8/27火	8/25日	7/14日	9/22日	10/27日	7/28日	8/25日	9/29日

東京校　東京ひがし校　大阪校　名古屋校　福岡校　仙台校　札幌校　広島校　原宿声優スタジオ　八王子特撮ステージ　大宮校

無料オーディション

新人声優・才能発見!!

福岡・札幌、開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-2 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



日本最大級の屋内型テーマパーク

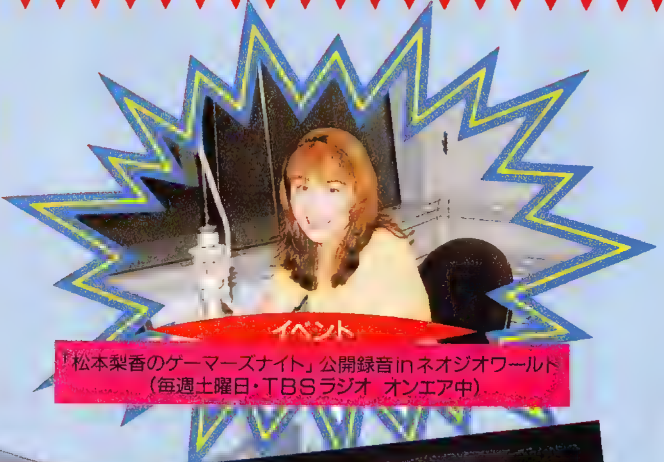
ウワサの、ネオジオワールド

3月25日(月)体験バスツアー募集!! 募集締切り(3/4)迫る!!

乗って、食べて、遊んで!
1日充実のセット料金……10,000円

- 往復のバス交通費(東京駅←→ネオジオワールド)
- ランチはボリュームのバイキング
- ネオジオフリーパス券
- 記念限定プレゼント!

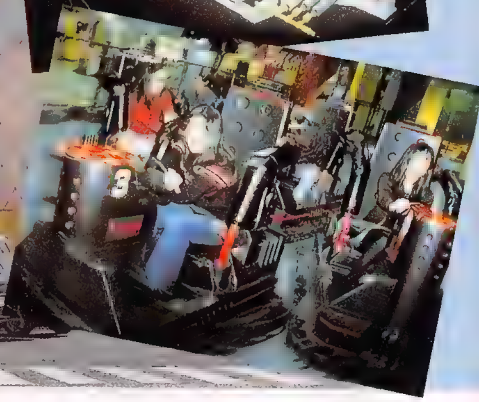
その他、往復のバスの車内では、楽しみなイベントやネオジオワールドでの歓迎会などが企画されています。



「松本梨香のゲーマーズナイト」公開録音inネオジオワールド
(毎週土曜日・TBSラジオ オンエア中)







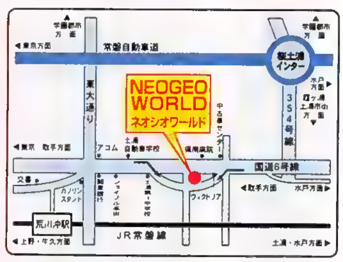
NEO GEO
The Future Is Now SNK®

NEO GEO WORLD
ネオジオワールド

スケジュール(予定)

8:30東京駅集合・受付→9:00出発・車内イベント→10:30 現地着 ネオジオワールド体験開始・昼食・ラジオ公開録音他→15:30ネオジオワールド出発→17:00東京駅着・解散

- 募集人数:90名(ただし15歳以上の方に限らせていただきます)
- 参加費用:10,000円
- 応募方法:ハガキに住所・氏名(ふりがな)・年齢・職業(学生の場合は学校名)・電話番号を明記して下さい。
(応募者が多数の場合は抽選のうえ電話にて御連絡いたします)
- 宛　先:〒162 東京都新宿区市谷砂土原町1-2
㈱ムサシノ広告社内「ネオジオワールド体験 バスツアー」係
問い合わせ TEL:03-3268-8116(山岸・小松)
- 応募締切り:3月4日(消印有効)
- 主催:株式会社 エス・エヌ・ケイ ●協賛:株式会社 新声社



〒300 茨城県土浦市中1327-2
TEL:0298(41)3115(代表)

営業時間
- アミューズメント・テーマパーク ネオジオワールド

月~金 12:00~1:00AM 土・日・祝日 10:00~1:00AM

交通アクセス
- JR常磐線・荒川沖駅より関鉄バス2番のりば(土浦駅行き)大房下車
- 常磐自動車道・桜土浦インター降りる国道6号線南下すぐ

※車でお越しの方は、駐車場をご利用ください。


FUTSAL
TM
© 1996 SAURUS
フットサル
近日
アーケードに
登場!!
ボールを追いかけてたあの頃
そして
インターナショナルクラスへ!!
あのフットサル(5×5サッカー)が
ついにNEOGEOで登場!!
TEAM SELECT
GERMANY
BRAZIL
JAPAN
USA
GOAL
大会参加チームは16カ国
プレイヤーは16カ国の大会参加国から自分のチームを選択することができます。
エースプレイヤーを
使いこなせ!!
能力の秀でたエースプレイヤーをうまく使うことで有利な試合展開も可能です。
スピーディーなゲーム展開
コートの大きさはサッカーの1/4程度。だからゲーム展開は、とてもスピーディー。
バリエーションに富んだスタジアム
スタジアムは屋外の他にも室内ダウンタウンなども用意されています。
SAURUS



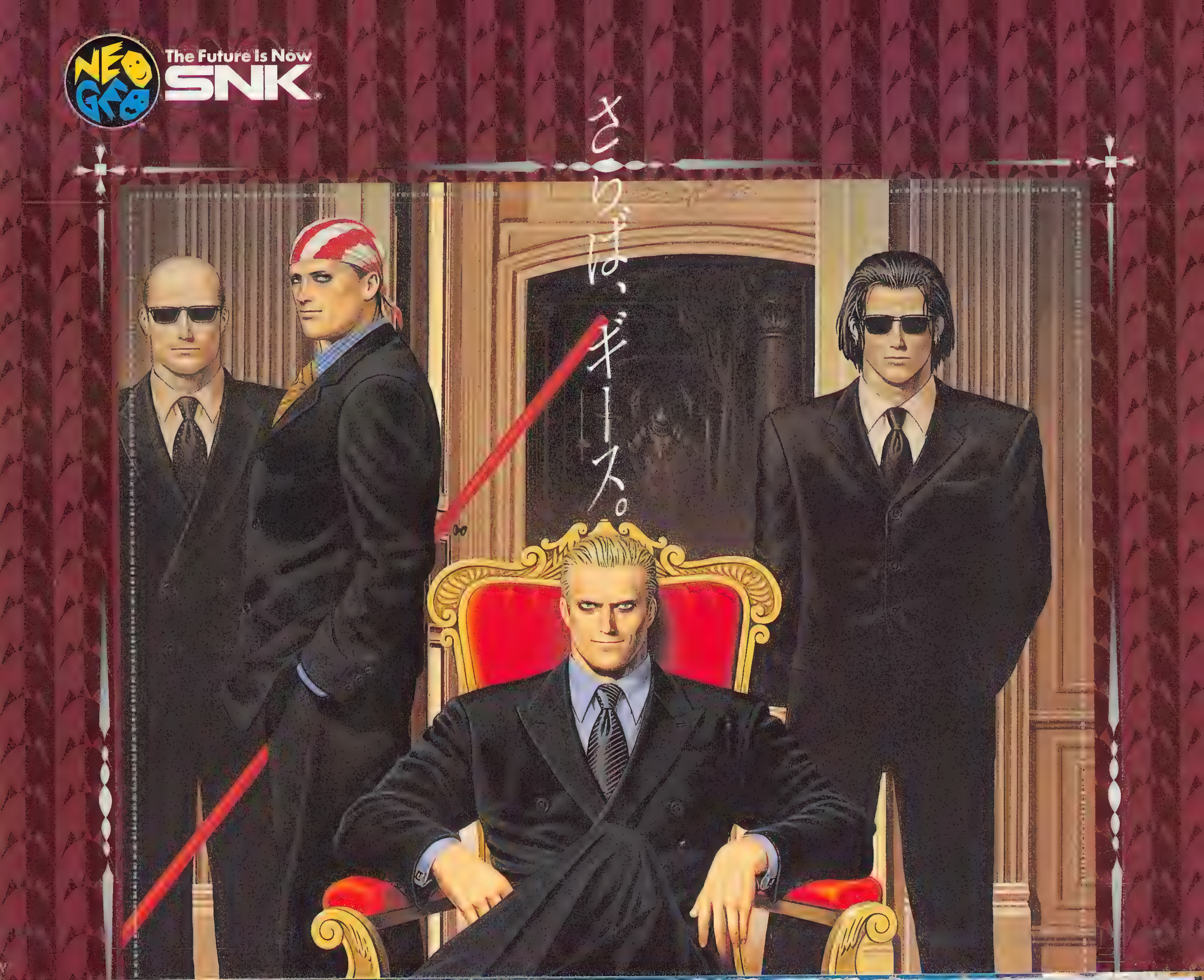
ステージは分岐制。選んだルートによってストーリーも変化し、それぞれのステージでは個性的なボスキャラクターが待ち構えている!!

ショットボタン連打で、ブリキンガーの攻撃は、さらにパワーアップ。プレーヤーが頑張ればブリキンガーも頑張る!!


NINJA
霸王降臨
乱



世戦慄
MASTER'S
新作対戦格闘
NINJA MASTER'S
～覇王忍法帖～
NEOGEO はSNKの商標です。
ADK エーディーケイ
埼玉県上尾市愛宕3-2-15 ADKビル
テレホンサービス
048-775-2347 電話番号はお間違えなく
Over Top
©SNK/ADK 1996
全開最速
車種を8台の中から選択。
裏道を見つければコースは様々に選択可能。
ドリフト駆使して突っ走れ！


さらば、ギース。


ギース・ハワード、最後の闘い。
REAL BOUT
餓狼伝説®
リアルバウトがろうでんせつ
©SNK 1995
餓狼ファン待望のシリーズ最新作は、
数々の新システムを搭載し、
戦略的かつスピーディーな対戦を実現。
超人気格闘ゲーム「リアルバウト餓狼伝説」、
346メガでついに登場!!
あの"宿命の闘い"から4年。
ボガード兄弟の宿敵ギース・ハワードが、
LAST BOSSの座に復活を果たした!
奴を倒すのは、テリーか?アンディか?
それとも第3の格闘家か?
ネオジオCDソフト好評発売中!!
希望小売価格8,800円(税別)
●ネオジオ版/希望小売価格34,000円(税別)
極めろ!Z
ネオジオCDソフトをとことん遊ぼう!
超大容量56メガD-RAM & 新搭載の倍速CD-ROMドライブで、
最新ゲーム・ワールドにばっちりアクセス。
すごいマシンが進化して「ネオジオCDZ」新登場。
すごいゲームを続々極めろ!
Speed
NEW MODEL
ネオジオCDZ
新登場
NEO·GEO CDZ
■NEOGEOはSNKの商標です。■国内で販売されている(ネオジオCDロゴ)のマークが表示されたソフトウエア、周辺機器はネオジオCDおよびネオジオCDZでご使用いただけます。(ACアダプターを除く)
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564大阪府吹田市豊津町18−12■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

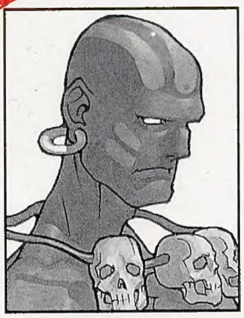
CAPCOM®

ZERO 2's NEWS

TOP SECRET

極秘通達第8074890号　　シャドルー諜報部 調査室C－26

総帥閣下直属の闘士新規獲得候補調査報告書



NAME：ダルシム
（フルネーム不明、偕名の可能性あり）
ＡＧＥ：年齢不詳
（推定20代前半から30代半ば）
ＳＥＸ：男
NATIONALITY：インド

ここに報告するダルシムなる人物、厳密には格闘家ではない。ヨーガにおける常人離れした操体術と、バラモン僧としての長年の苦行がもたらした苦痛や逆境への耐性こそが、彼に一流の格闘家にも引けをとらぬ超人的要素を与えたのだと当調査室は推測する。

インド・ケララ州が出身地である彼がその修行内容に「易筋行」や格闘技的な要素を取り入れた事は想像に難しくない。何故ならば、彼の地はおよそ世界を代表するほとんどの打突系格闘技の基盤となる「ガンダーラ武術」発祥の地でもあるからだ。

現代でも「カラリパヤッツ」の名で継承されてはいるが、彼の格闘術はそのいずれとも異なるものである事は疑う余地も無い。世界広しといえども自らの各関節部の脱着、骨格や筋組織の伸縮離合を自在に行って闘う格闘技などどこにも存在しないからだ。

すなわち、彼の技術を他の人間が習得する事はたとえ我がシャドルー暗殺要員の精鋭といえど不可能に近いといっても過言ではないが、彼自身の体質による特異性のみを考慮に入れても、研究対象として大変に興味深い。優秀なるシャドルーの科学班に対し、彼に自ら被検体として協力して頂く分にはやぶさかではない。ただ、測定機によると彼の脳からは通常時においても多量のアルファ波が検出されている。すなわち洗脳機での「説得」は困難であると予想される。

なお、彼が闘う動機は宗教的道義からなる弱者救済である様だ。ややチャイルディッシュなヒロイズムだが、当調査室はこのダルシムを要注意人物と判断した。我等シャドルーと彼が敵対する様な事態も予想し、万一に備えて置く必要がある事を付け加えておく。彼の普段の行動、言動においてその支持者は多く、一歩間違えば「第二のガンジー」にも成りうる可能性を秘めた男だからだ。

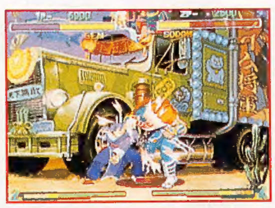
新たなる原点（ZERO）——
君の闘いを変える！

格闘ゲームの正統進化。闘（や）るなら基本、極（き）めるなら王道。

● ● ●

- ●スーパーコンボの究極進化システム＜オリジナルコンボシステム＞搭載！
- ●新キャラクタ追加でプレイヤー総勢18人の壮絶バトルが今ここに！
- ●洗練されたゲームシステムでオリジナル戦略を徹底追求！



画面は開発中のものです。

＜カプコンソフト情報＞ 大阪(06) 946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。


QSOUND™
QSound Chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。
CPS Ⅱ
第15弾
STREET FIGHTER
ZERO
2
ストリート ファイター ZERO 2

ゲーメスト
March 3.30 1996
No.166
平成8年3月30日発行(毎月2回15日、30日発行)
第11巻第7号通巻166号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価530円(本体515円)送料148円



雑誌22445-3／30
T1022445030533